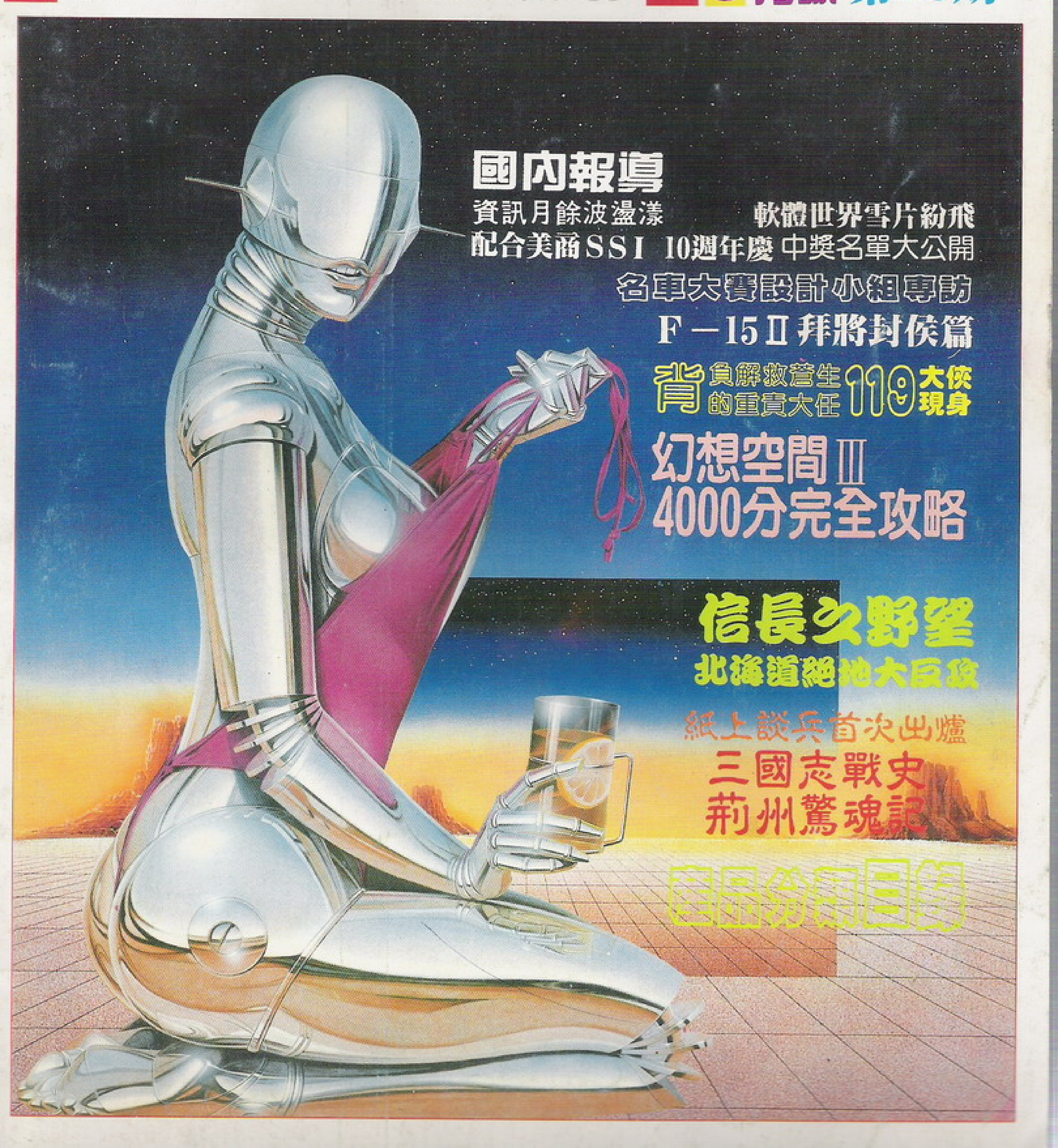
出版／1990年3月8日

特價 40元

The Softworld
軟體世界
革新版

全國唯一PC休閒軟體專業雜誌 3月號 第12期



三個臭皮匠勝過一個諸葛亮

三個諸葛亮勝得過一部 電腦 嗎？

有獎趣味徵文



海狐 F16

在中國歷史中，諸葛亮算得上是位最富傳奇色彩的人物，他的足智多謀，使他成爲奇謀巧策的軍事家，變幻莫測的兵法家，並且又懂得呼風喚雨、未卜先知！不論是曹操或周瑜以及任何對手在他的跟前都是如小丑一般，被玩弄於股掌之間，在三國時代，諸葛亮運用他的智慧及謀略，成功的輔助劉備建立了一番豐功偉業。時至今日，我們還會津津樂道這位歷史性的傳奇人物。如果三國時代，曹操能有一部電腦供其作兵力調度、戰術模擬……以電腦與諸葛亮相抗衡的話，那今日的歷史是否會改寫呢？相信玩過「三國志」或是其它戰略遊戲的人，都可領略電腦的萬能及威力。

三個諸葛亮是否勝得過一部電腦呢？

只要將你的看法寫下，即可參加有獎趣味徵文活動，詳情請洽全省亞洲電腦世界。

亞洲電腦世界全省經銷商服務網

區	經銷商	電話	地址
(台北區)	東訊	☎(02)396-5781	台北市八德路一段51號 光華商場2F36號
	發億	☎(02)392-7367	台北市八德路一段51號
		☎(02)596-2935	光華商場2F91號
	四民	☎(02)596-2935	台北市民權東路181號2F
	先登	☎(02)563-5881	台北市松江路362巷30號
	捷宇	☎(02)311-0902	台北市中華商場忠棟2樓99號
	衛昌	☎(02)311-4129	台北市中華商場忠段14號1F
	文華	☎(02)305-6034	台北市中華路2段387號1F
	三慶	☎(02)957-9281	台北縣板橋市民族路129巷27號
	隆鑫	☎(02)955-2467	台北縣板橋市實踐路193號
	三和	☎(02)975-3787	台北縣三重市福德北路66號
	捷宇	☎(02)984-2470	台北縣三重市三和路四段388號
	全泰	☎(02)906-3067	台北縣新莊市中正路879-5號3F
	達訊	☎(03)336-5943	桃園市萬壽街27號
	達智	☎(03)338-5823	桃園市春日路275號
	東安	☎(03)425-8000	中壢市中美路109號
	台鴻	☎(035)225-181	新竹市西大路542號
	增藝	☎(035)716-753	新竹市光復路460號
	聯盟	☎(037)622-068	苗栗縣竹南鎮東平路125號
	後龍	☎(037)728-720	苗栗縣後龍鎮東光街128-14號
	宇昇	☎(039)972-035	宜蘭縣蘇澳鎮蘇東路229號
(台中區)	亞歌	☎(04)252-9526	台中西屯區福星路345號
	中信	☎(04)220-8628	台中市明道街93號
	通亮	☎(04)223-8540	台中市中山路49巷5號
	日成	☎(049)336-959	南投縣草屯鎮太平路2段51號
	亞雷	☎(04)226-2067	台中市三民路三段52巷6號4F
	行家	☎(046)869-751	台中縣大甲鎮中山路一段939號
	佳信	☎(047)251-555	彰化市和平路129號
	千訊	☎(047)234-284	彰化市中山路三段216號
	致成	☎(045)571-268	台中縣后里鄉三豐路124號
	亞宸	☎(04)232-7800	台中市振興路二段178號
	名冠	☎(04)261-7790	台中市復興路一段200號
(台東區)	東方	☎(089)322-967	台東市新生路408巷13號
(嘉義區)	盟統	☎(05)222-2737	嘉義市西榮街184號
	台大	☎(05)224-1686	嘉義市民國路65號
	良威	☎(05)370-2350	嘉義縣朴子鎮文化南路27號
	群達	☎(05)228-9627	嘉義市文化路262號
(台南區)	華陽	☎(06)234-4382	台南市青年路358號
	保良	☎(06)226-8862	台南市北門路一段66號
	捷訊	☎(06)635-7591	台南縣新營市新進路[illegible]
	先鋒	☎(06)253-0773	台南縣永康鄉中正南路[illegible]
(高雄區)	統全	☎(07)271-4536	高市五福二路130號
	信光	☎(07)321-7147	(博愛)高市博愛一路[illegible]
	信光	☎(07)741-3466	(鳳山)鳳山市中山西路[illegible]
	信光	☎(07)582-1763	(左營)高市左營大路[illegible]
	信光	☎(07)282-9316	(建國)高市建國二路[illegible]
	上匯	☎(07)331-9357	高市中山二路313號
	林記	☎(07)251-1963	(中華)高市中華三路[illegible]
	林記	☎(07)385-1766	(建工)高市建工路[illegible]
	商馳	☎(07)722-6064	(三多)高市苓雅區三多[illegible]
	商馳	☎(07)351-5762	(楠梓)高市楠梓區[illegible]
	大雅	☎(07)332-7462	高市苓雅區苓雅一路[illegible]
	根錦	☎(07)711-5968	高市苓雅區輔仁路[illegible]
	宏大	☎(07)622-4816	高縣岡山鎮岡山路[illegible]
(屏東區)	通可	☎(08)788-1347	屏東縣潮州鎮[illegible]
	亞洲華歌	☎(08)722-8531	屏東市民生路7-6號
	安特買	☎(08)737-4735	屏東市仁愛路172號

亞洲電腦

	地址	電話	傳真
高雄總公司	高雄市三民區民壯路53號	TEL：(07)384-8088	FAX：(07)384-4537
台北分公司	台北市新生南路60號2樓	TEL：(02)394-5225	FAX：(02)351-0617
台中分公司	台中市西屯區洛陽路146號	TEL：(04)323-6777	FAX：(04)323-0266
台南分公司	台南市東區東平路92[illegible]	TEL：(06)275-2290	FAX：(06)275-4722

世界網壇，巨星雲集，他們精湛的球技，博得了無數球迷的驚羨。

PRO TENNIS TOUR

職業網球大賽

軟體世界發行的第一支網球遊戲，即將與您見面!!

火爆浪子馬克安諾、冷面殺手藍道、老將康諾斯、女金鋼娜拉提諾娃，以及網壇的金童玉女貝克、葛拉芙這些名號，即使是不曾打過網球的人也都耳熟能詳。現在，你也能和世界網壇高手在球場上一決雌雄。**職業網球大賽**帶你巡迴世界各地，向溫布敦大賽進軍。

本遊戲功能十分齊全，遊戲難易程度的調整相當具有彈性，而且遊戲的變化也很豐富。所以不但適合剛入門的新手，對於玩 Game 的高手也具有相當的挑戰性！

遊戲一開始，你可以**選擇參加比賽或是接受訓練**，不過最好是先接受訓練熟悉一下發球、接球等各種技巧，然後再上場比賽。免得貿然上場被對手以「直落三」的懸殊比數，殺得你片甲不留。**在訓練課程裡包括：發球練習、發球輔助訓練及對打練習等**。

等你覺得球技已經成熟時，便可上場比賽。你可以參加美國公開賽、法國公開賽、澳洲公開賽、以及享譽盛名的溫布敦大賽。開始時，**你以電腦排名第六十四名參賽，隨著比賽次數的增加**，你的積分會逐漸累積，排名也隨著提高，不必羨慕馬克安諾、藍道、貝克等人，你也可以囊括四大賽冠軍，贏得大滿貫，登上世界第一的寶座。

法國公開賽

澳洲公開賽

溫布敦大賽

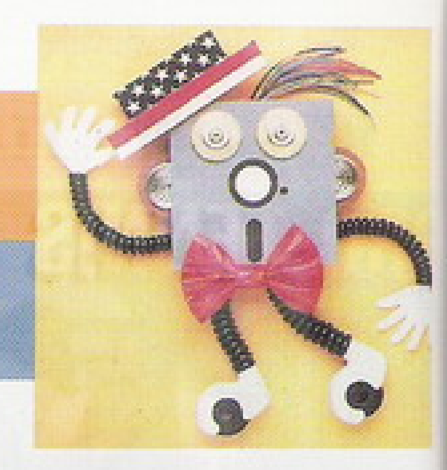
機種	IBM PC XT／AT
記憶體	512K
顯示／片數	單色／CGA 2片 另出EGA版 2片
操作	鍵盤／搖桿／滑鼠
類別	運動

巨拍一揮，來個動的S型發球吧!!

現在，你有機會和世界頂尖高手一起爭奪冠軍的頭銜。

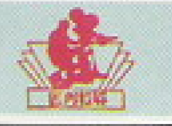


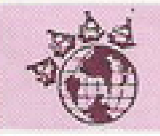
目錄 第12期 3月號



CONTENTS

NEW FILES

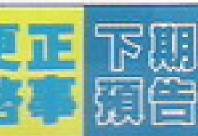


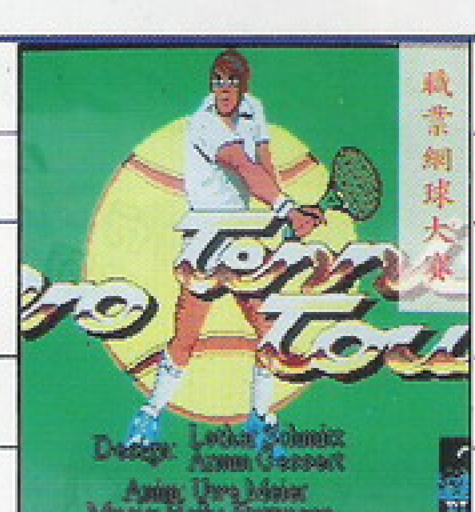














CONTENTS





◆發行人／蔡美賢
◆策略規劃／黃晉誠
◆企劃群／史提芬　魏永年　鄭雪環
◆編輯顧問／謝明奇
◆總編輯／李初陽
◆文字主編／吳海境
◆文字編輯／魏悊
◆執行編輯／陳揚隆
◆美術主編／賀志龍
◆編輯助理／王麗敏
◆文字支援／王美玲　林淑敏　黃啓禎　曾一正　柯志祥　黃啓仁
◆美術支援／林殷熙　劉信良　余昭錦　陳金泰　姚秀娟　牛振鳳
◆特約作家／陳兆宏　方善悅　魏宇明　溫松淋　吳謙諒
◆駐美特派員／亞佛列德
◆發行所／軟體世界雜誌
高雄郵政28之34號
◆登記證號／局版台業字第3082號
◆出版公司／合聲文化事業有限公司

XENON 2 MEGABLAST



WANTED!!

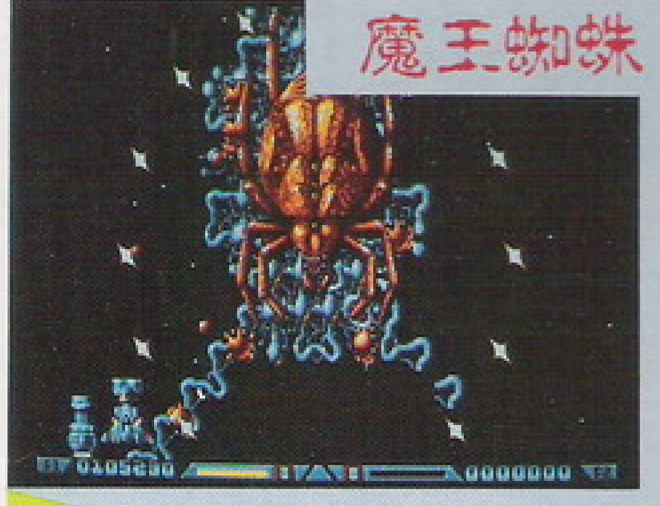
氙星五大魔王



鸚鵡螺

特徵：全身披覆著堅硬甲殼可抵禦任何攻擊。超級長舌一揮，無人能敵。

弱點：大白眼播不進一粒「沙子」



魔王蜘蛛

特徵：居住在氙星洞穴中，沒事就下些蜘蛛蛋纏人。會吐出電漿蛛絲襲擊來敵。氙星吐火術原始老祖。

弱點：砸爛它的嘴巴準沒錯！



海蛇王

特徵：游走太空海域，動作詭譎靈活，會發射有刺水雷攻敵。

弱點：打蛇打七寸！

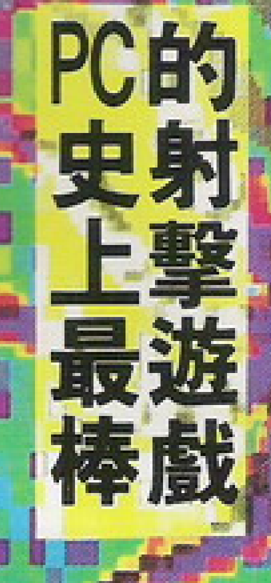
魔神航艦

特徵：體形魔大，威力無比，配備四管雷射砲，數挺雷漿砲。

弱點：知道的人都沒回來過！

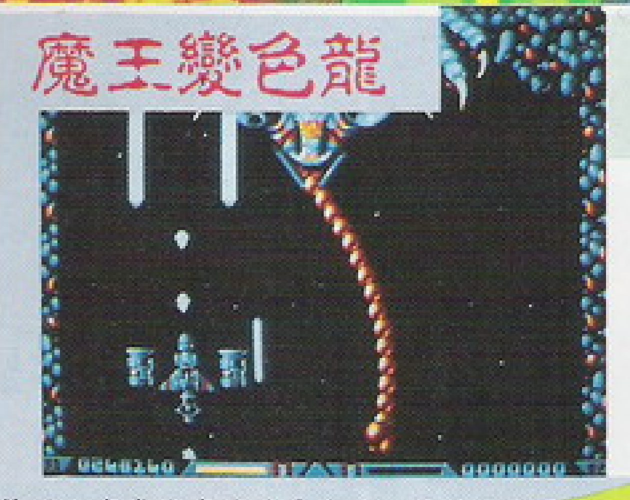
本遊戲在歐美上市時，曾造成相當的轟動。遊戲畫面捲動極為順暢，操控非常靈敏，上下左右活動自如，而且後退時畫面也會向後捲動，極具真實感。而其中最令人稱道的是畫面的精緻度，其光線明暗及金屬光澤完全忠實呈現出來，如此精緻的畫面在 PC 版的遊戲中可說是獨一無二！遊戲本身的變化也很繁複。

喜歡射擊遊戲的玩家，絕對不可錯過這個保證讓你玩得大呼過癮的遊戲。



大型電玩請讓路

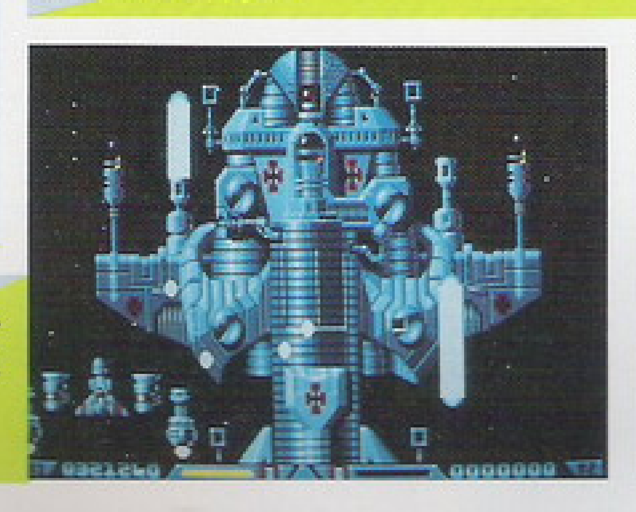
機　種：IBM
　　　　XT／
記憶體：512K
顯　示：單色
　　　　／CGA
　　　　／EGA
　　　　／VGA
操　作：鍵盤
　　　　／搖桿
片　數：2片
類　別：動作



魔王變色龍

特徵：有事沒事就練長舌功，抓抓太空昆蟲，眼球會發射強力雷射。

弱點：弱視的雙眼。



氙星裝備店



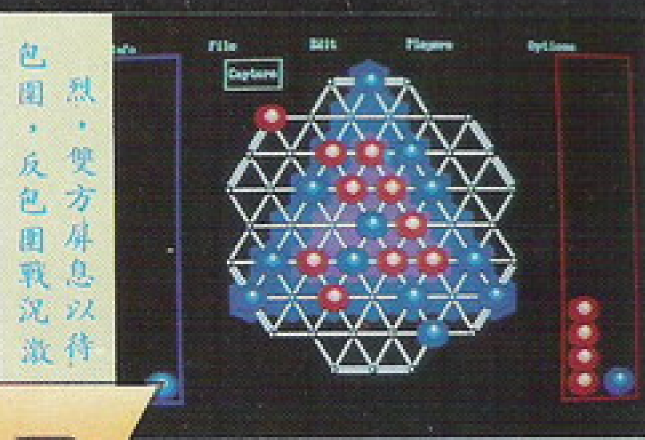
裝備不足、火力太弱，來找我老克．克里斯賓準沒錯!! Turbo、地雷、後衛砲、電子球、飛彈發射架、蜂鳴飛彈、火焰發射器、防護罩、滑航器、……種類齊全，要什麼有什麼!!

沒錢！不成問題，帶點魔王的碎片來抵押吧!!

繼立體俄羅斯方塊後，又一超級智育力作!!







包圍，反包圍戰況激烈，雙方屏息以待



棋盤上的三國志牽一髮而動全身

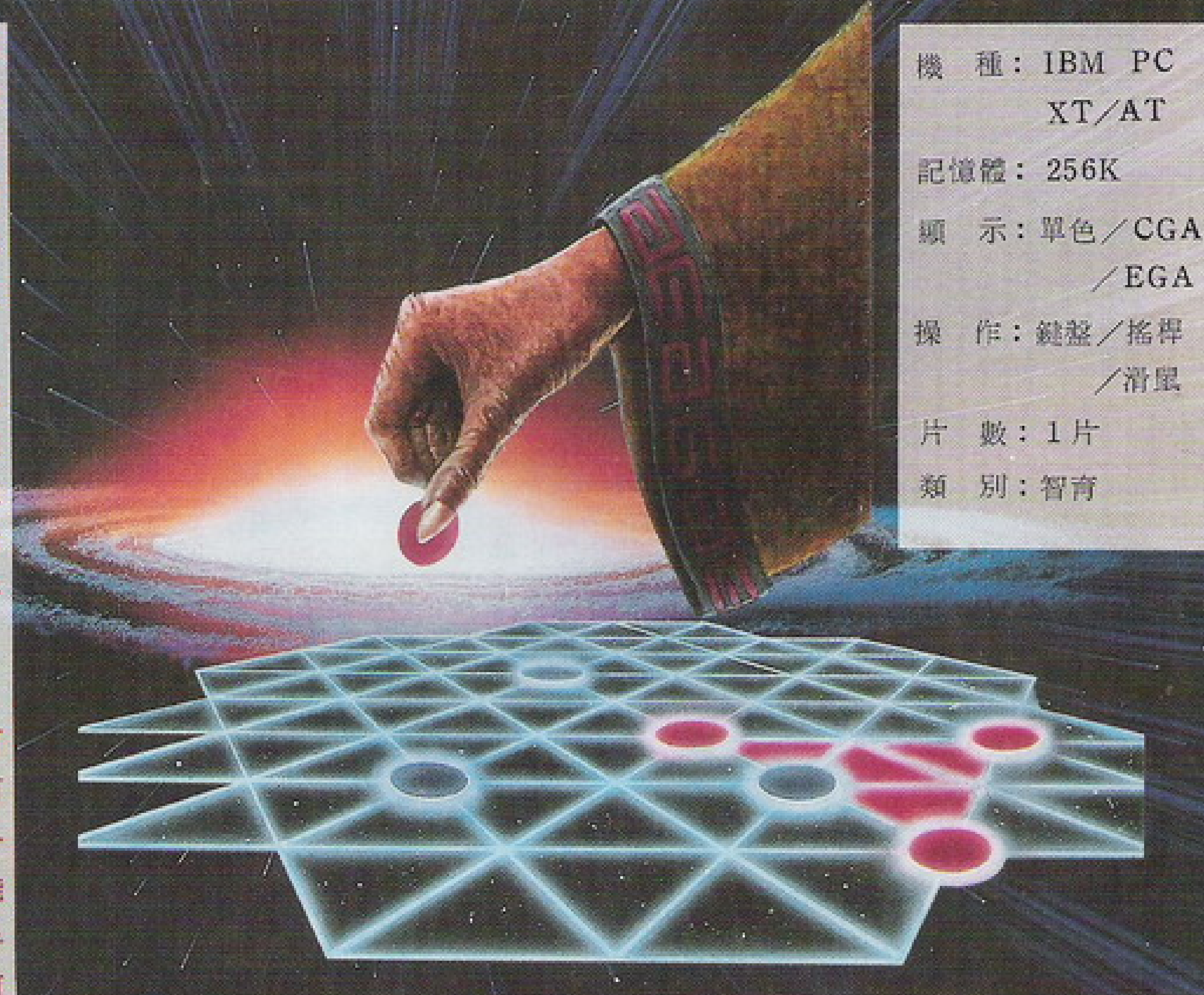


四位棋手各懷鬼胎，爾虞我詐

嘿！嘿！嘿！看清楚，這著棋子一下，你就得棄子稱臣了！



藏罩在古老東方神秘的迷霧之中，有一個不爲人知的夢幻空間，只有在銀河的最深處，才可以一窺它的秘密……



機　種：	IBM PC XT／AT
記憶體：	256K
顯　示：	單色／CGA／EGA
操　作：	鍵盤／搖桿／滑鼠
片　數：	1片
類　別：	智育

來自古代東方的智力遊戲—奇中棋，一項神秘而又讓你愛不釋手的三角棋戲！遊戲的規則很簡單，只要在棋盤上擺上棋子，利用點、線、面的關係圍成三角形，然後將對方的棋子包圍起來，把對方的棋子吃下，直到對方沒有棋子可下時，便算勝利。乍聽之下，似乎很容易，玩了才知道其中的學問有多大。正所謂「易學難精」，不但要考慮每一個棋子的對應關係，想盡辦法吃下對方的棋子，有時更要以退為進，犧牲一、兩個棋子來獲得全盤的勝利！

本遊戲所提供的功能十分齊全，可以依個人需要來選擇難易程度，可供一至四人同時進行遊戲。另外也可利用回手（Undo）的功能撤消上一手的棋步，還有提示（Hint）的功能，可以參考電腦暗示的棋步。如果手氣不順被對方殺得片甲不留時，還可以利用編輯棋盤（Edit Board）的功能，來個偷天換日，扭轉乾坤，偷偷地更改棋步，殺得對方措手不及、落荒而逃。此外還有隱藏（Hide）、換邊（Change Side）、列印（Print Log）等功能供你靈活運用。

承襲立體俄羅斯方塊等一系列產品之獨特優點—容易上手、百玩不厭、老少咸宜，適合全家人一起來腦力激盪的智育遊戲——奇中棋，愛好俄羅斯方塊系列的玩家，絕對不要錯過！

唯有能重新將破碎的瑪雅神像組成原狀



LE FETICHE MAYA

瑪雅迷踪

麥克·費爾班克（Michael Fairbanks）獲悉恩師暴斃異域的噩耗，決心繼承先師遺志究查瑪雅文化之謎！

你必須協助 麥克 駕駛吉普車來回穿梭在土著村落和瑪雅遺蹟之間，追尋瑪雅先民所遺留的蛛絲馬跡，希求早日探明瑪雅文化遺產的一個絕大秘密，尋寶？也許，不過完成恩師生前最大的心願，其意義更為深遠。

在這些化外之境的土著村落中，依然保持著以物易物的原始傳統。可別太珍惜你手中的鈔票，這些對土著們來說，只不過是一張張廢紙。除了必要的探險裝備以外，多採購些禮物將對你的旅程有著莫大助益。

機　種：IBM PC XT／AT
記憶體：512K
顯　示：單色／CGA／EGA／VGA
操　作：鍵盤／搖桿
片　數：2片
類　別：冒險

深入蠻荒雨林尋找……？

哇！好多水果

的真神之選民才能繼承這一豐富財寶！

這些土著村落藏有著瑪雅文化遺物，小心別錯過搜尋它們下落的機會。更不可不沿途一一拜訪殘存的瑪雅遺蹟，重重機關陷阱險阻益發強調了遺蹟中隱藏著關鍵性的秘密。

很不幸，你的死對頭歐瑞克・卡爾若夫（Olrik Karloff）也趕來搗亂一這下子可熱鬧了！見到歐瑞克要馬上動手，飽以老拳。這不僅是你保命之道，或許還可能有意外的收獲呢！

到底瑪雅文化遺留下甚麼秘密？請將你頭腦迴轉速度調整至最高，進入這精緻的神秘地域一探究竟吧！

明智地買下必需品

瑪雅，我來了！

一失〝手〞成千古恨

NORTH & SOUTH

一個不花腦筋又令人莞薾的卡通動畫戰略遊戲

北與南

軟體世界曾經出過一些非常棒的戰略遊戲，如三國志、聖女貞德、水滸傳等，而且都曾躋身排行榜內，甚至蟬連好幾屆的冠軍寶座。然而對軍事戰略並不在行的我，卻對這些遊戲裹足不前，真是所謂「又期待又怕受傷害」。但是當我一看到北與南這個充滿卡通動畫的戰略遊戲時，馬上為之神魂顛倒，夜以繼日的奮鬥，只盼早日完成美國的統一大業。

現在就把整個遊戲介紹如下：

圖1：找一個好朋友，或和電腦分別扮演南北軍對抗，可選擇給隻以增援軍或雷雨以限制軍隊移動，甚至安排印第安人的出現以增加毀滅性來提高難度。一旦準備就緒，就可以開拍了，五、四、三、二、一……開演囉！

圖2：帶領軍隊的將領，第一要務便是要懂得如何運用策略，走錯一步可能就導致整支軍隊潰敗，可千萬別丟臉啊！

圖3：嗚…火車運著金餉進站囉！只要金餉充足，就可再招募得一支軍隊，增加作戰力。

圖4：單槍匹馬攻入敵人的城堡中，誰要敢阻擋，一拳送他上西天、衝、衝、衝，只要你的破皮鞋趕上鬧鐘便可奪下城堡。

圖5：「我騎上了一匹快馬，要追趕那火車」…喔！抱歉，現在不是哼歌的時候，你得在時間內追上火車頭，攔截金餉。

圖6：面對這氣勢磅礡的兩軍對立場面，可別驚慌了，拿出你的英勇氣概，騎兵、砲兵、步兵全在你的掌握中，好好打一場漂亮的勝仗吧！

圖7：經過四年的奮戰，終於獲勝，南北統一，人民自此過著快快樂樂的生活……

機　　種	IBM PC XT／AT
記 憶 體	512K
顯示／片數	單色／CGA　1片 另出EGA版　2片
操　　作	鍵盤／搖桿／滑鼠
類　　別	戰略



圖三



觸動冰涼的鍵盤，在縝密的思緒引導下，
隨著金屬冷光的透出，一位性感的機械美女
怦然浮現眼前！

重金屬美女

她正等著你的挑戰呢!?

Blue Angel 69

酷！

機　　種：IBM PC XT／AT
記 憶 體：384K
顯示／片數：單色／CGA 1片
只適用單色與CGA
操　　作：鍵盤
類　　別：智育

·双方在8×8棋盤上展開智力競賽

冷豔的外型下鋼鐵般的靈魂，她？它？先進科技和一流人體美學的結晶——**重金屬美女**。即便近在眼前，你也感覺不到她的任何一絲呼吸！她沒有吹彈可破的細緻肌膚，在性感的曲線下，她有的是堅強的意志和規律的電子脈衝心跳！

別以為她是令人難以親近的。隱藏在神秘的面紗後方，她以高等人工智慧設下數字遊戲。在這場智力競賽中，勝利者將可一睹她的廬山真面目！

重金屬美女係源自日本插畫家——空山基筆下著名的插畫創作「Sexy Robot」，在感性的金屬美女造型下，配合老少咸宜的數字競賽，是本遊戲的最大特色！

此外，你還可以：

- 自由選擇美女的智慧等級。
- 設定遊戲進行模式及規則。

性感的曲線令人怦然心動





機　種	IBM PC XT／AT
記憶體	384K
顯　示	單色／CGA／EGA／VGA
操　作	鍵盤／搖桿
片　數	2片
類　別	模擬

風馳賽事

大會播報：「距離正式比賽還有五分鐘的時間，請各選手準備……」

隨著大會的播報，選手室內起了一陣小騷動，為了緩和內心的緊張情緒，我輕闔雙眼，做了一次深呼吸，然而面對來自世界各地的賽車好手，心跳卻不免越來越快。雖然在資格賽中才得到第20名的成績，佔了較差的起跑順位，但最後鹿死誰手尚未可知…，這次**印地安納波里500大賽**是舉世聞名的，只要能脫穎而出，便可一舉成名…。

大會播報：「尚未開始比賽之前，我們先為觀眾說明比賽概況。大會此次為了讓轉播更順利，不僅特別安裝了精彩重播鏡頭，可從車內、車後、追蹤等角度來觀看，甚至還有直昇機採空中攝影，捕捉精彩的鏡頭，任何角度巨細靡遺，現在，緊張的時刻已經來臨，讓我們拭目以待。」



從車後觀看賽



雖然現在暫落下風，只要加足油還是有奪標的希望。

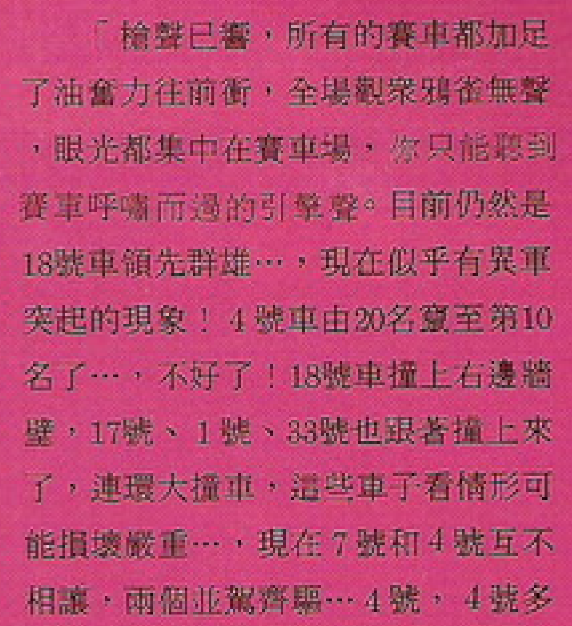
在目前模擬遊戲中，這是個最逼真的賽車遊戲，
不論是音效、畫面堪稱一流之作，令你瞠目咋舌。

POLIS 500



◄ 空中瞭望景觀。

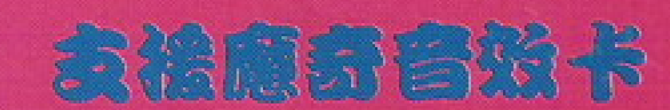




重播。

「槍聲已響，所有的賽車都加足了油奮力往前衝，全場觀衆鴉雀無聲，眼光都集中在賽車場，你只能聽到賽車呼嘯而過的引擎聲。目前仍然是18號車領先群雄…，現在似乎有異軍突起的現象！4號車由20名竄至第10名了…，不好了！18號車撞上右邊牆壁，17號、1號、33號也跟著撞上來了，連環大撞車，這些車子看情形可能損壞嚴重…，現在7號和4號互不相讓，兩個並駕齊驅…4號，4號多出一個車身…啊！4號終於以黑馬的姿態奪得了本屆印地安納波里 500賽車的冠軍!!」

想加入這扣人心弦的賽車遊戲嗎？敬請速洽軟體世界經銷商!!





M1 TANK PLATOON

裝甲雄獅



M1A1 雄姿

支援魔奇音效卡



在近代戰爭中，坦克仍然是傳統戰場的主力。但是反坦克飛彈、脫殼穿甲彈的發展，使得坦克不再是王宰戰局的力量。坦克排的指揮官必須運用地形、煙幕與其他單位支援的力量才能建立奇功，以往坦克橫衝直撞的情形已不復見。

在裝甲雄獅中，你不但可以扮演下達命令的指揮官，也可以自己親手操縱坦克；或是以第三者眼光來縱觀整個戰場。此外，你也可以呼叫其他單位支援。一聲令下，A-10坦克殺手、AH-64阿帕契攻擊直昇機立刻起飛打擊敵人；M 901、M 2、M 3 的托式飛彈以迅雷不及掩耳之勢向敵人直奔而去，有如真正的立體聯合作戰！

身為指揮官，你必須統合攻擊單位與支援單位。巧妙地配合防空火網：包括刺針飛彈、對空快炮，防止敵人的 HIND 雌鹿戰鬥機與 Su-25 攻擊機來找麻煩。攻擊單位藉著隊形變換與煙幕掩護到達攻擊發起點，支援單位則佔據山頭制高點。等到時機一到，一聲令下，敵軍立刻棄甲而逃。

你想成為成功的指揮官嗎？趕快加入裝甲雄獅的訓練任務吧！

3.炮塔瞄準鏡景觀



5.在地圖畫面上，敵我情勢一目了然

「命中目標」!!

方位：3200米位！
仰角： 250米位！
距離：1462米！
目標：敵 T80 主力坦克！
使用 2 號裝藥，穿甲彈!!
預備……發射！

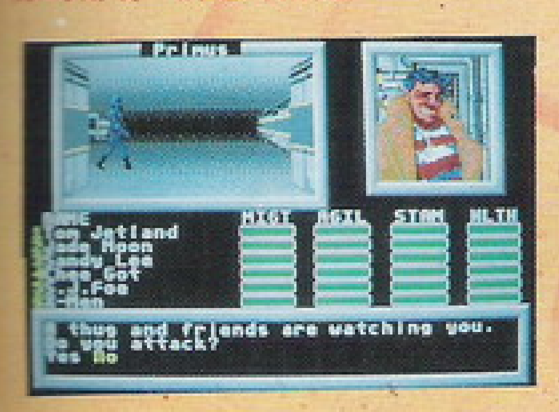
機 種：IBM PC XT/AT　記憶體：512K　顯 示：單色/CGA/EGA/VGA　操 作：鍵盤/搖桿　片 數：3片

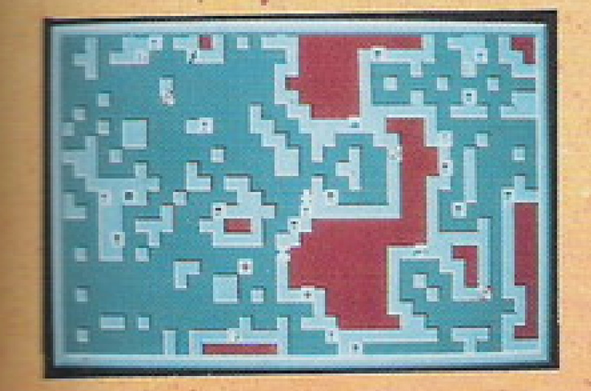
MINES OF TITAN

泰坦風雲

落難的湯姆就從走出辦公室大門那一刻起，註定即將成為拯救泰坦的英雄！

幾個世紀來，人類一直為了開發外太空資源而努力。泰坦這顆環繞著太陽系土星運轉的衛星，近年發掘出許多珍貴的稀有礦藏，使它成為星際的衛哨、前進的踏板。





這星球中有座最新最現代化的殖民城市—普勒希紐（Procenium）同時也是泰坦星上最大的殖民城市——至少在它與外界失去聯絡之前是如此。

各市長為了普勒希紐的異變而恐慌不已，先後曾多次派遣警力組織搜索隊偵察，卻總是無功而返。就在大家一籌莫展時，我們的落難英雄湯姆．傑特蘭（Tom Jetland）戲劇性地來到了泰坦。

我們且聽聽他怎麼說……

想起來，還真夠糗！偏偏就在泰坦上空捱了一記土星環碎片的撞擊，更氣人的是這塊差不多指甲般大的碎片居然打穿了太空船的燃料艙！還好我命大逃了出來，不過也賠上了滿貨艙的採礦設備……再加上我可憐的太空船！

更慘的是，就算是賺上十輩子也賠不完這些損失，只好先答應了普勒希紐之旅。

聽說泰坦城市的系統網路藏有好東西，不過還是先找人手要緊。我想酒吧和交流廳是個好地方，趕快到那兒找齊伙伴，開始我坎坷的未來吧！

這個 RPG 遊戲特點如下：

◎任務簡易，沒有什麼刁難人的啞謎。

◎手冊中附各殖民市街道圖及礦坑全圖，在遊戲初期尚不至於迷路。

◎具有 3D 立體視窗及 2D 平面俯瞰圖，並備有自動繪錄地圖功能，在許多地區皆可免去手畫迷宮的勞苦。

◎採用戰術性的戰鬥系統，分別指派隊員採用不同戰術攻擊，如果自認不是戰術天才，也可以請電腦代勞。

◎1 比 ?? 普者闖至泰坦賭場一遊

機　種：IBM PC XT/AT
記憶體：512K
顯　示：單色/CGA/EGA
操　作：鍵盤
片　數：2片
類　別：角色扮

FIGHTER BOMBER

類　　別：模擬
機　　種：IBM PC XT／AT
記 憶 體：512K
顯示／片數：單色／CGA 2片 另出EGA版 2片
操　　作：鍵盤／搖桿／滑鼠

美蘇聯合作戰演習？這麼可能！？

軟體世界熱力推薦，繼噴射戰鬥機之後，又一飛行模擬遊戲鉅獻—戰鬥轟炸機。愛好飛行模擬遊戲的朋友千萬不容錯過，就連有意初窺此道堂奧的初學者亦能感受她的魅力。花費不多，樂趣不少，其中緣由請聽我娓娓道來。

本遊戲首度提供多達七種戰鬥機型，也是在PC上第一次出現提供駕駛蘇俄戰機的機會。選擇不同的機型執行任務出繫，不僅在飛機外觀顯示上會有所不同，就連原機的性能極限也再度忠實地完全重現，甚至所搭載的武器系統在各機間亦略有差異，在遊戲系統設定上可謂相當細緻。

相信對噴射戰鬥機中360° 特寫鏡頭記憶猶新的朋友應該不在少數，令人激賞的場景在本片再度登場。駕駛艙景、飛彈追蹤鏡頭以及後、左、右視野、地圖系統和尾隨追蹤座機鏡頭一特別是360° 自由特寫鏡頭，保證能讓飛行狂們直呼過癮！在任務簡報中亦採取大量的立體畫面介紹，光憑此處效果和片頭的機種簡介就值回售價了。



歡迎光臨空中加油站

戰鬥轟炸機

特別向各位軟體世界愛用者報告本片的另一特點，本遊戲中允許使用者自行設計任務內容（請注意是設計，不僅僅是修改喔！）也可以自由存取個人設計的任務。不過，為了防止預設的任務被改得太離譜，這十六個預設的任務並不列入設計修改的範圍。

看過以上這些你是否對她充滿了渴望呢？偷偷告訴你，事實上還不只如此呢？愛她就要了解她，敬請密切注意更進一步的深入報導！



▲轟炸模擬城市？

▼跑道清理完畢，請飛行員即刻升空





◉米格31（MIG31）獵狐犬（Foxhound）—蘇俄計劃使她成為理想中的空防主力一並不擅長空中纏鬥，行動遲緩是她的致命傷。不過，她原本就是被設計成多用途戰機（別太苛求啦？！）。



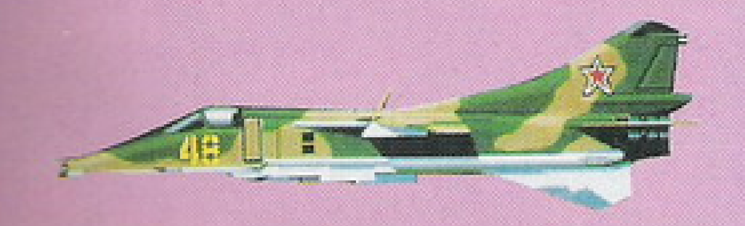
◉請擦亮你的眼睛，現在上場的是體積既小，速度又快，機動性更高的美國 F-5虎式（Tiger II）戰鬥機。美國電影捍衛戰士（Top Gun）劇中主角湯姆・克魯斯（Tom Cruise）就是和駕駛她的隊友進行纏鬥訓練。本遊戲中最快、最敏捷的飛機應當非她莫屬，相形之下，那些想要鎖定她的敵機簡直笨拙得可笑，更別說要打中她了。

◉米格29（MIG29）要比過去所有的米格機種更大、更兇、更強，或許你可以稱她為蘇俄空軍之光。她有許多地方都和 F-5相近（這正解釋了為何美軍總是讓 F-5模擬米格機演練的原因），問題就出在這裡，明明你才剛看到〝她〞，一眨眼〝她〞又不見了。

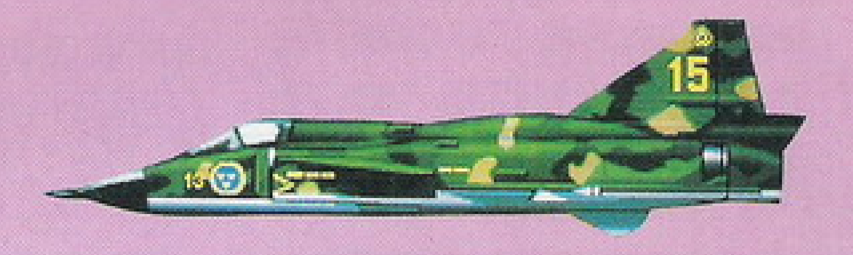
◉F111真正是應天命而生的產物，托她大容量油箱的福，得以勝任遠程目標任務。幾年前美國即由駐英國空軍基地派遣 F-111繞經直布羅陀海峽，遠赴利比亞進行轟炸，夠帥吧！雖然她也不擅長空中纏鬥，卻是不錯的對地全面攻擊機，高度的迴轉承受力以及優越的機動性彌補了她在其他方面的弱點。



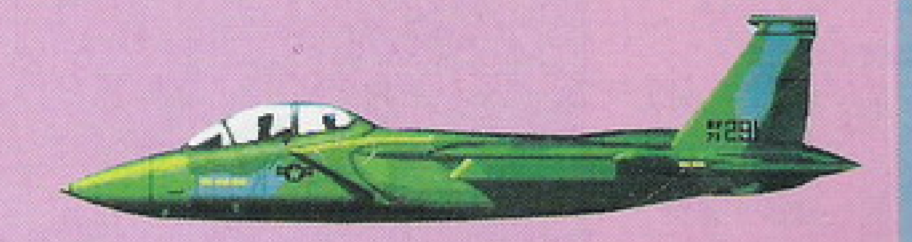
◉米格27（MIG27）無法裝載太多油料，故僅適合執行近程任務（除非這是一項有去無回的自殺任務）。速度快，迴轉半徑又小，使她在空戰中占盡優勢。



◉瑞典 SAAB 三叉閃電（viggen）耗油比喝水還兇，除非預先安排空中加油機支援，否則不可能執行長途任務。



◉著名的 F-15鷹式戰鬥機（Strike Eagle）的操縱機動性最佳，最好使用她來進行空戰。她不僅是速度快，適用性強，又能客串頂好的轟炸機角色，用她來執行所有任務再好不過了。



公告

徵求英雄一名：
條件：戰士、魔法師、妙賊，只要你有滿腔的熱血皆可。
待遇：僅提供基本裝備，其餘一切自理。
獎賞：只要能肅清盜賊，找回城主的子女，將獲得鉅　　額賞金。

玩家級的珍寶
立體冒險＋角色扮演
戰士、妙賊、魔法師任你客串
一Game三玩

英雄傳奇 I
HERO'S QUEST™ I

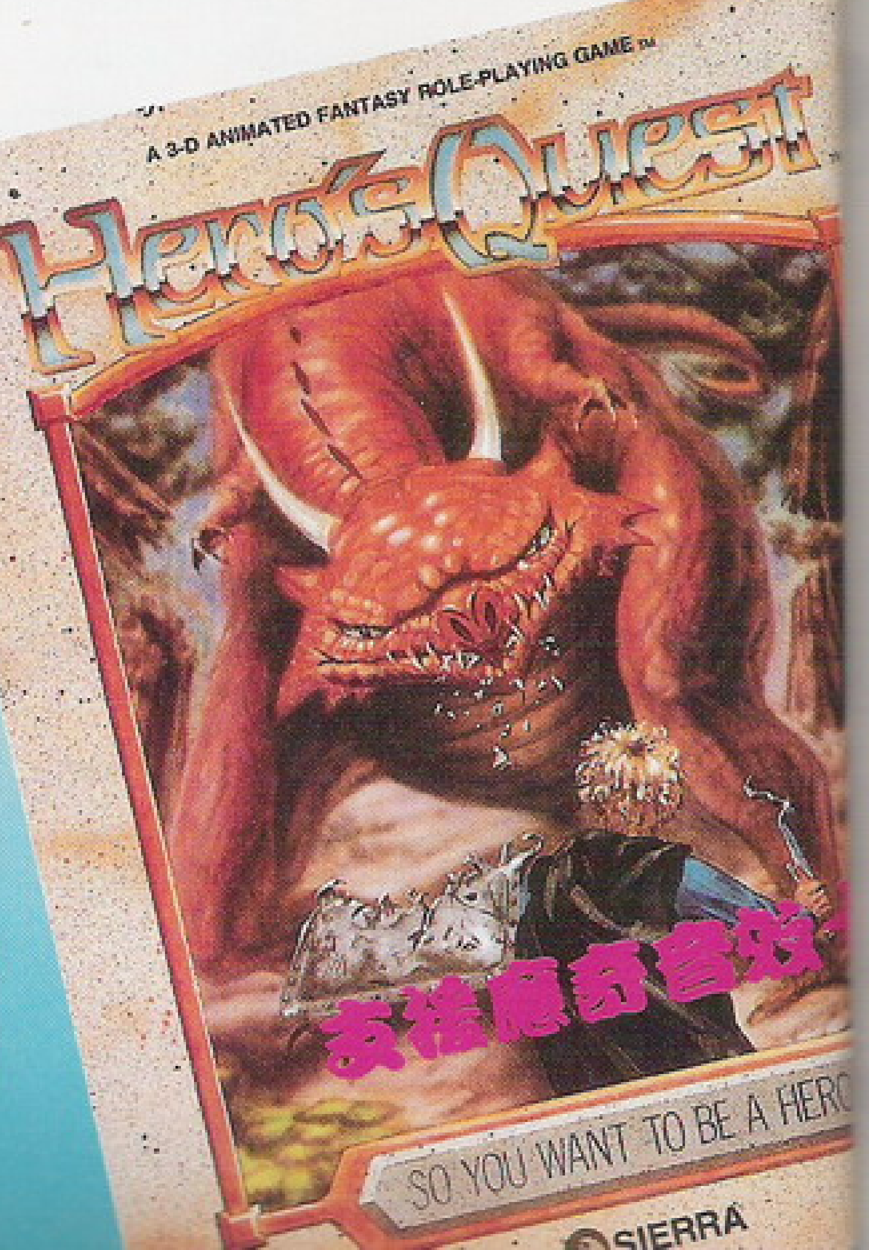
你想成為人人景仰的大英雄嗎？首先，你必須選擇自己的職業，先成為冒險者：戰士靠著力量與劍術生活，每天和怪物週旋，最適合不太用腦的人；魔法師也不錯，雖然手無縛雞之力，不過動動頭腦，唸唸咒語，保證任何問題都能手到擒來；至於賊，打架和魔法都不在行，但溜得比誰都快，而且永遠沒有忘記帶鑰匙的麻煩。可以自由選擇或混合不同的職業特性正是**英雄傳奇**的迷人之處。當你選擇不同的職業，就有不同的任務與趣味。

英雄傳奇是 Sierra 所發行冒險遊戲中較特殊也較簡單的一個。除了角色扮演的特質外，幽默的對白也常令人會心一笑。此外，指令也簡化不少，不必像以前一樣要打入一整串的句子，讓英文造詣不夠深的玩家搥胸頓足，抓狂不已。

當然了，配合**魔奇音效卡**與 MT-32 的音效十分夠勁！十餘條背景音樂支支動聽，保證不會讓你後悔。至於沒買**魔奇音效卡**的朋友，我只能說：「你…落…伍…了！」最後，它的畫面也承襲了以往的風格，我只能說，不買可惜！發燒友們，腰帶勒緊一點吧！

10片裝僅售
500塊現大洋

機　種：	IBM PC XT／AT
記憶體：	512K
顯　示：	單色／CGA／EGA／VGA
操　作：	鍵盤／搖桿／滑鼠
片　數：	10 片
類　別：	冒險





78年度資訊月餘震……

驚喜從天降　幸運在人間

美商 SSI 10週年慶報導

/編輯部







〔軟體世界301中美專線報導〕

也許你已經淡忘，那冒著寒風冷雨，大排長龍，只為了能擠進78年度資訊月會場，一睹心目中廠商風采的一幕……

不過，我相信，一旦你踏入或擠進軟體世界歡樂城堡你一定會被軟體世界那獨特的風采深深的迷住；我想，你更不會忘記現場工作人員遞給你的那一張意見摸彩券，因為它可能會帶給你一個歡樂的二月。但是，為什麼軟體世界只贈送150份 AD & D 的秘笈，而不送其他公司的呢？這可有一段不為人知的秘聞……

在軍事戰略（Military Strategic Wargame）與角色扮演（Fantasy／Role-playing game）遊戲界一直扮演著龍頭老大的美國戰略模擬公司（Strategic Simulations Inc.）於二月中旬在所有新舊職員工與來自世界各地的商業伙伴的祝福聲下，渡過了她那充滿著歷史性、富有傳奇性的十週年慶典，堂堂的邁入嶄新的第十一年頭……

軟體世界，在與 Electronic Arts 合作之前，已經是 SSI 與 AD & D 在台灣地區的榮譽授權代理商。因此，在得知 SSI 將於一月中歡渡十週年慶時，軟體世界即電 SSI 表示願在台灣與她同時歡渡這個富有時代意義的節目，在資訊月後，送出價值約新台幣五、六萬元的 SSI 產品給台灣的軟體世界發燒友，以示歡慶。

十年來，SSI 推出的各類戰略、角色扮演遊戲，皆獲得美國各大雜誌的好評與推薦；尤其是在1987年，SSI 與 TSR 簽約後推出一系列精緻的龍與地下城（Advanced Dungeons & Dragons）各類角色扮演遊戲，更把美國的休閒軟體帶入另一個高潮。

目前，AD & D 系列遊戲已由軟體世界推出的遊戲，計有**光芒之池**、**青色枷的詛咒**、**長槍英雄**與**幽城寶藏**，軟體世界即將於1990年推出**火焰之龍**、**克萊恩英豪**、**龍之襲擊**、**叛逆族**等超級休閒軟體。

敬請所有愛護支持SSI 、AD & D 的發燒友，密切注意這些休閒軟體的出片日期，若發現市面上有其他廠商推出 SSI 的產品時，請您來信告知我們，來信請寄：**高雄市郵政28之34號，企劃室收**。

除了 AD & D 系列外，SSI 也會在今年推出更多的戰略遊戲，計有**拿破倫之役**、**第二線**、**滑鐵盧**…等，喜歡戰略的朋友，別忘了來封信增強我們的出片信心。

由於獎品有限，我們無法一一贈

送，不過我們仍然希望**軟體世界**的活動都能獲得你們的參與和認同。你的大名可在名單上嗎？

特獎1名：2月份推出之國內版休閒軟體各一套（價值NT$3,000左右）
黃福地

頭獎5名：代理國外版軟體一套（價值NT$1,000左右）
陳玉雪、費冠華、許玉賢、周世堯、林敬維

貳獎10名：**軟體世界**珍藏版軟體一套（價值NT$230）
丁品元、劉程發、邱佩娟、蔡恩生、柯宏達、羅秀英、鍾達榮、凌宇綸、饒秀美、林豐祺

叁獎20名：**軟體世界**貴族版軟體一套（價值NT$80）
謝綉娟、魏廷穎、商文正、陳明慧、黃國昱、丁麗珠、劉志國、劉科鑫、臧維馨、沈敬倫、莊載陽、洪逸民、劉中一、卓貞君、陳首安、趙子文、吳淑芬、胡萬炯、蔡建東、曾溙成

週年獎150名：龍與地下城系列原版秘笈一本（價值NT$300）

長槍英雄秘笈：
何麗玫、邱嘉惠、彭海祁、朱偉成、王靜蓉、王國龍、江小玲、賴麗惠、林建明、李政次

青色枷的詛咒秘笈：
吳昭南、陳炎城、陳志興、王約舜、吳德和、林福裕、吳兆萍、趙國棟、韓一煌、曾天佑、鍾昌勝、金明偉、廖長鴻、黃素華、朱正安、向益慶、蘇俊豪、蔣達元、張金葉、朱仁宏、王維文、張裕雄、郭秋利、王頌勛

光芒之池秘笈：
莊家閔、李允立、賴廷彰、李孟輝、張棨翔、郭建亘、張陳允、李啟明、蔡怡菑、林宜和、林孟春、林如松、周宜屏、李振崑、洪裕秀、張哲嘉、陳宥吟、陳朝安、林宏恩、蔡進明、江秋玲、劉惠婷、林志鴻、林郁堯、黃筱娟、許家琦、黃玉杏、顏琮軒、林淑貞

幽城寶藏秘笈：
王復中、黃嘉珉、劉應蒼、游輝洲、張炯明、洪儷榕、林佳勳、梁瑞文、馬英凱、黃浩然、唐之萬、邱建鈞、余國書、林中偉、蔡雅麗、劉瓊美、何文章、柯福裕、林振宏、林　愷、伍士熙、黃俊民、蔡建榮、賴俊宏、劉先芸、張慶樟、謝宏勝、蘇文宏、趙美惠、………（限於篇幅，無法一一刊載）

招「才」進「寶」

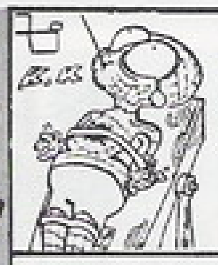
你自認是休閒軟體的
人才、天才或瘋才嗎？
還是一塊未經琢磨的寶玉呢？
不論你擁有那一方面的天份——
新點子、編劇、動畫、音樂處理、程式語言…
只要你想投身休閒軟體界，
我們都願意協助你，
把你的才華公諸於世！



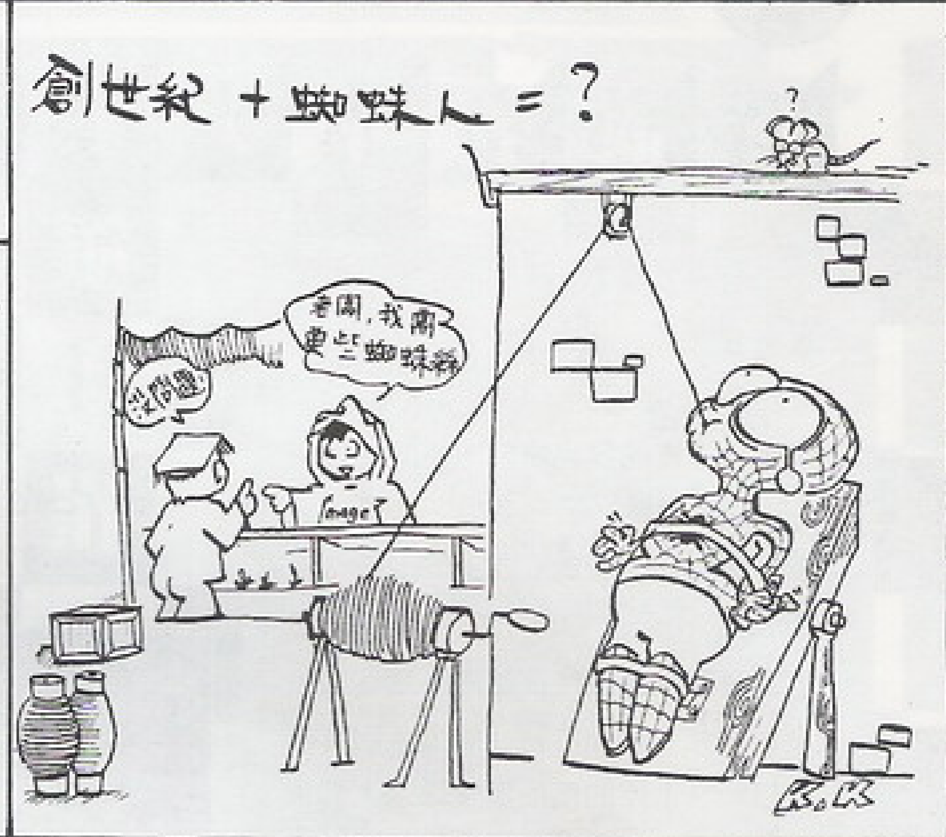
軟體世界與歐美日休閒軟體廠商皆有很好的親密關係，你的佳作除了在台灣地區發行外，更能透過軟體世界其他地區的商業伙伴，作全球性發行，揚威國際。
只要你有興趣，你就是我們要找的人物。
請把你的履歷自傳寄給我們，來信請寄：

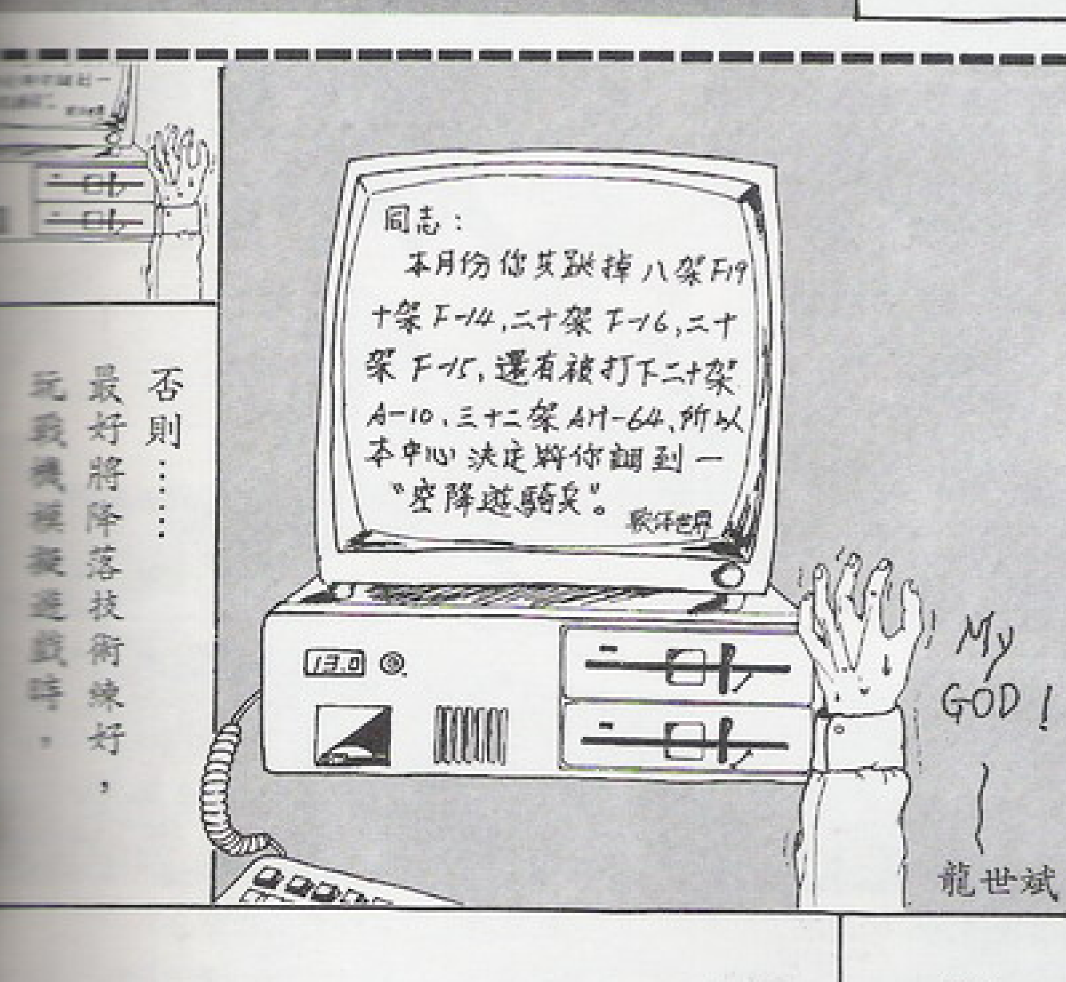
高雄市郵政28之34號企劃室收

電玩短路 GAME SHORT



攀簷走壁神勇無比的蜘蛛人這次誤入時光隧道，陷入了創世紀的劇情中，唉！看看他的遭遇也怪可憐的!!



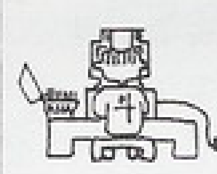


玩戰機模擬遊戲時，最好將降落技術練好，否則……

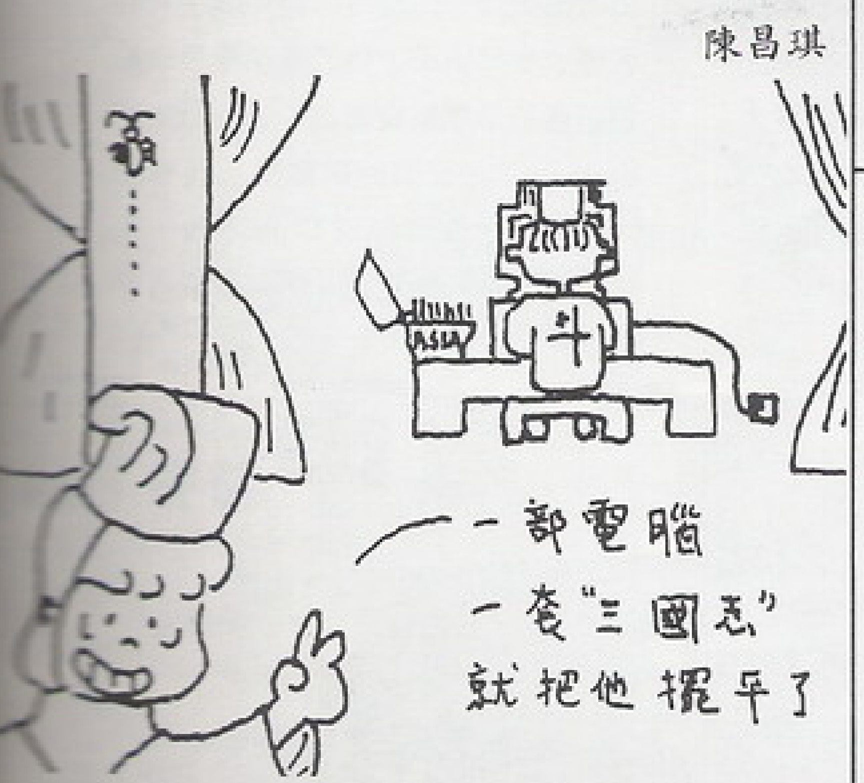


魔鬼剋星的組員帶著黏液壓縮器，準備操縱自由女神，但是……





人說三國志裡的劉禪是扶不起的阿斗，但是據說事實的真象是……





造訪名車大賽設計小組領導人：杜恩・麥崔克先生

據悉Accolade公司所發行的名車大賽（Test Drive），係幕後孕育者杜恩・麥崔克先生（Don Mattrick）某次開車經過寇克哈勒（Coquihalla）高速公路時，所得到的不朽靈感。現任奇異軟體公司（Distinctive Software, Inc.：DSI）負責人的杜恩，某日駕馭著保時捷跑車奔馳在加州最負盛名的寇克哈勒公路上。因有感於目前所上市的模擬駕駛遊戲，都未脫離窠臼並真正運用到實際的駕駛經驗，因而連日來頻頻思考，希望能突破舊有格局、籌製出嶄新的遊戲。由於他對於駕駛高性能跑車瞭若指掌，因此先考慮這方面在設計上的可行性。

「本人對於跑車的熱愛，幾乎到了如癡如狂的地步。那天也許是心血來潮，我一面握著方向盤注視著前方，一面在腦海裡盤想著：這個視野是任何人開車時都看的到的，為什麼從未出現在駕駛遊戲中呢？」杜恩向我敘述當時的情形。

名車大賽是少數能引起軟體業界震撼的佳作之一，甫推出時即被驚為一別出新裁的模擬駕駛遊戲。由於它提供給玩家的，是一系列高性能、令人夢寐以求的跑車，而非那些尋常可見的破銅爛鐵，是以頗受消費者青睞。然它最與衆不同的特點，是讓玩家們首次以駕駛座上的視角觀點來操縱跑車。舉凡儀表板、手套箱、雷達偵測器、排檔桿、擋風玻璃、後視鏡及那雙戴著手套、堅定有力地握著方向盤的手，都設計得細緻入微。這種在視野上的創新，成為名車大賽得以和其他錯綜複雜的模擬飛行遊戲互相頡頏的標記，同時也符合了任何銷售成功的娛樂軟體所需具備的條件，而讓玩家能夠經歷一些現實環境下所無法享受到的事物！

若說名車大賽缺乏遊戲風味是不客觀的，因為該軟體為增加遊戲效果，還預先設定每檔的平均速度，讓不熟悉跑車的玩家能逐步適應。關於此點，杜恩解釋道：「我們認為名車大賽是一個兼具比賽性質及休閒風味的模擬遊戲。單就排檔而言，時間的掌握是其關鍵；而在模擬的架構中，特別注重玩GAME的邏輯順序。」



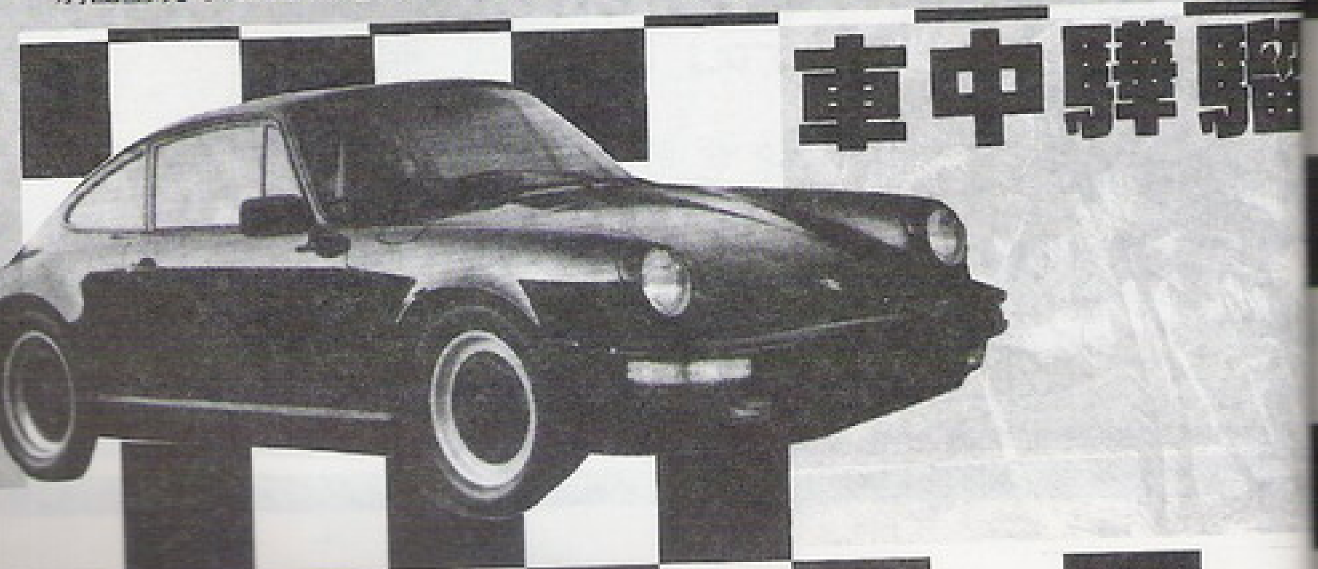
※附圖：杜恩・麥崔克的設計才華在名車大賽Ⅱ及相關資料片中展露無遺。圖片所示係Amiga版的畫面。

飆走族

人中龍鳳

杜恩的工作坊—奇異軟體公司，創製遊戲迄今已超過六個年頭了。在名車大賽推出前，他們最家喻戶曉的創新產品係雪梨發展史（Evolution Sydney）。該遊戲在電腦上獲得廣大回響後，被改製成Cloeco版，在大型電玩（videogame）上繼續造福玩家。

車中驊騮







奇異軟體公司現有20名工作伙伴，包括13位程式設計師、4位畫家、1位廣播電視專家及2位專案企劃人員。DSI公司結合許多專家以組成工作團隊的作法，堪為當代組織哲學的典範。杜恩在軟體業界可說是腳踏兩條船，除了DSI公司外，尚經營一家名為無限軟體（Unlimited Software）的公司。該公司目前是遊戲改製方面的佼佼者。改製版顧名思義即是現有軟體的第二種版本，舉例來說，如果某遊戲的原始版是專為Amiga所撰寫，那麼發行廠商可能會雇用類似無限軟體公司這種獨立的承包公司，而將該版本改製成康茂多64（Commodore 64）版、麥金塔版（Macintosh）或是MS-DOS版。

由於名車大賽銷售成功，DSI公司已經推出一系列相關產品，最先上市的是名車大賽II（The Drive II：The Duel），交由Accolade公司發行。杜恩針對此遊戲解釋道：「本軟體承續名車大賽的設計理念並在某些部份作了改進，同時也參考某些玩家的建議。玩家想要更多的風景、競爭性及顯示跑車性能的統計數據，我們盡量滿足他們的要求。名車大賽II特別讓法拉利F40與保時捷959來個雙雄對決，可說滿足了絕大部分車迷的夢想。」

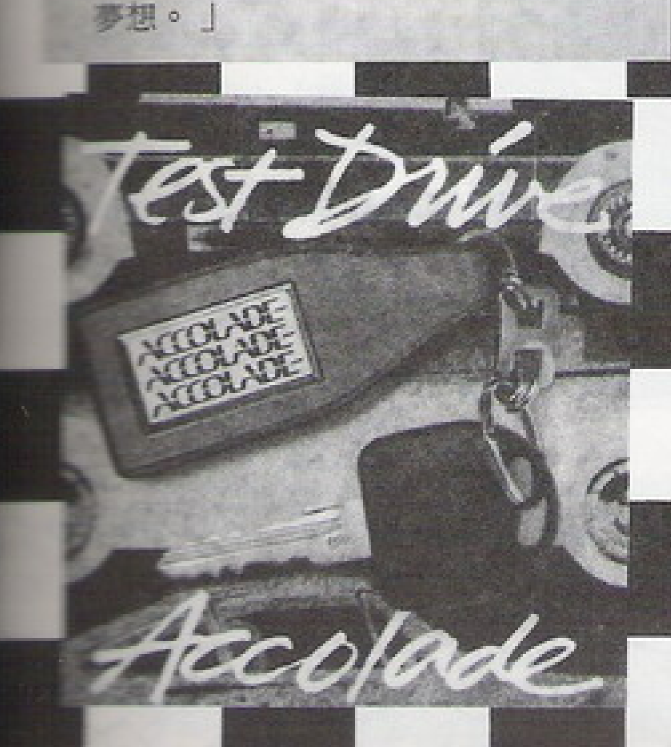
杜恩續道：「我們也為名車大賽II設計了含有五輛跑車的資料磁片。該磁片名為超級跑車（Supercars），亦由Accolade公司發行。它提供玩家五輛最先進的跑車，包括'88蓮花渦輪增壓Esprit、法拉利Testarossa、保時捷911 RUF、'88藍寶基尼Countach 5000 S及雪佛蘭'89 Corvette ZRI等車種。此外，另有一張資料磁片，原名加州賽場（California Challenge）（註：軟體世界已發行）、內含六條自奧勒岡州／加州邊境至山達・巴巴拉（Santa Barbara）的比賽路線。途中將經過Eureka、Rookport、舊金山及Carmel等地。

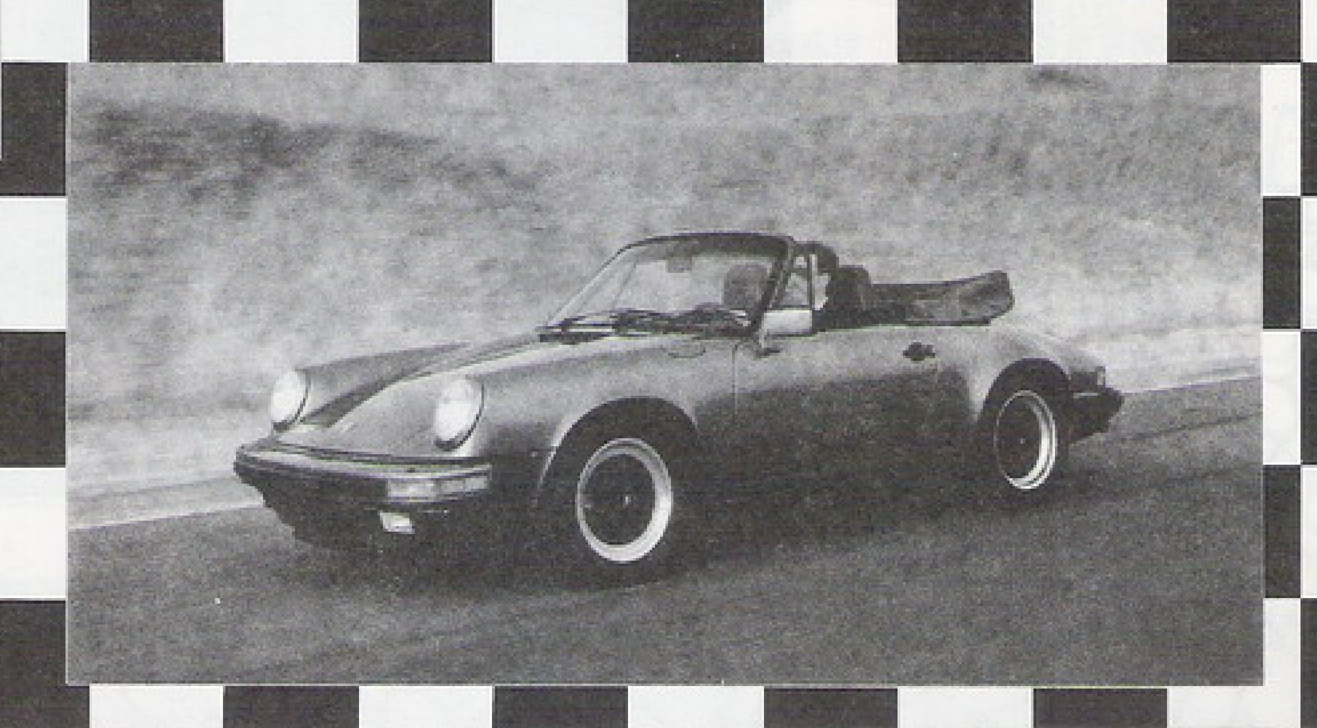
DSI公司另一項力作是GP大賽車（Grand Prix Circuit），亦交由Accolade公司發行。杜恩說道：「本軟體是賽車模擬遊戲的典型作品，模擬的成份居多。它特別適合那些曉得如何飆車的人士。玩家可選擇參賽車隊（如McLaren、Ferrari或Williams）是其最大的特色。

杜恩似乎不太願意透露未來的計畫。筆者倒不覺得十分意外，因為像軟體業界這種產業，產品的開發構想是極其機密的。不過他仍強調公司未來會製作更多的跑車遊戲，因為那是他們的銷售主力。

就像其他程式設計師一樣，杜恩也喜歡玩其他公司發行的遊戲。關於此點，他解釋道：「看看其他人的作品蠻重要的，但你不能因激賞而受到它的影響。有些人玩GAME時常會想到如果對其內容稍加修改，那遊戲將更為盡善盡美。這種想法雖然不錯，但基本上你只是把別人的作品再加以重組而已，可說是了無創意。我們公司自然避免如此。」

筆者最後詢問他最偏好那一類型的遊戲？他答道：「只要作品製作精良、有內涵，我都喜歡。特別是那種能讓玩家回味無窮的遊戲最合乎我的胃口。我喜歡Tetris這個軟體，同時對一些老式的簡單動作遊戲亦十分熱愛。我唯一不喜歡的是有故事情節的冒險遊戲。」









/蚵騎客

(四)普渡眾生

近來玩了太多魔術，感覺上有點累，尤其是上次在酒館玩火，結果聽說最近才整修完畢重新營業。玩了這麼久，也該作些有益世人的事，就決定當牧師吧！　在酒館聽說牧師教會設在光陰之廟，現在就走。

進到廟裡還沒開口，「你來的正好，有件特別任務要你去做。先前曾派了個人到別的城鎮去尋找聖經，沒想到他一去不回，希望你能幫忙把他找回來。先到馬場去看看有沒有人見過他？」好嘛，連自我介紹都省了，不曉得是不是認錯人？

馬場主人告訴我，那人曾經說進城之前要先在大樹林進餐，要我上那兒去找找看。

果然在大樹林找到了那位侍者，不過他看來很慘。他說在樹林外被強盜洗劫，聖經也被搶走了。我告訴他先別著急，我會幫他找到聖經再帶回光陰之廟。

很快地把受傷的侍者載回海爾斯法，小心的將他扶入光陰之廟，「湯姆弟兄！」隨即傳來關懷的聲音。首先感謝我把湯姆弟兄救回來，並且為我祈禱萬能的天神協助我順利找回聖經。我想再回馬場仔細打探一下。

在馬場聽說昨天又有人被搶了，案發地點在隱士之屋附近，勘察一下可能會有發現。

在隱士之屋發現有紮營生火過的痕跡，再細心地搜遍了這整個地區，終於發現聖經和一堆舊衣服被丟在矮樹叢裡一大概是那些不識貨的強盜看它不值錢就扔了。

遞還聖經，高等祭師很客氣地致送1000酬金。在做完禱告後，高等祭師從祭壇走了出來，示意要我上前。他說：「在你去救助我們苦難的兄弟時，有個賊偷溜進我的房間偷走了魔法焚香，請你幫我找到這賊，取回焚香。最好先從下水道開始。」

結果在下水道看見有個人坐在地上數錢，他看到我的時候嚇了一跳，不過隨即笑著說：「看來廟裡的速度比我想像中還要快，可惜我還是已經把焚香賣給 Talos 來的牧師 Kridar 了。我們來談筆交易，要是你不把我押給紅毛兵，我就告訴你那裡可以找到 Kridar。」我答應不把他交給紅毛兵。他說在賣出焚香後，Kridar 好像說什麼要到龍穴酒店喝杯酒。看在這條消息的份上，我就放過了他一畢竟還是找焚香重要。

好不容易在酒館偏僻的角落偷聽到兩個人在談論 Kridar，據說他離開酒館到鬼屋去了。趕快跟去。

鬼屋裡只找到張撕碎的信箋，似乎是 Kridar 留給另一個牧師的。上面寫著：「廟裡已經派牧師出來找焚香了，我們還是到破屋碰頭。」得趕到破屋去，或許還來的及。

趕到破屋還是遲了一步，一個老人說有兩個牧師來過又走了，看樣子是朝廢墟的方向去的。這次一定要趕上。



在破屋還是沒看到那兩個牧師，不過還是在箱子的夾層找到了大部分的魔法焚香。那兩個人不管他了，還是先把這些焚香交回去比較重要。



把焚香交還給高等祭師，並且述說一切經過的情形。高等祭師聽完告訴我，紅毛兵查獲 Kridar 和他的同夥在舉行某種邪惡儀式，國王 Maalthiir 已將他們驅離海爾斯法。然後給了我8000酬金。

剛辦完這件事，走出門外透透氣，卻在門外遇到個嬌小可愛的少女，看她的舉止穿著像是個流浪女。她說高等祭師 Serson 需要一大筆錢，叫我去找他一原來高等祭師的名字叫 Serson。

一進門，Serson 就要我樂捐，樂捐就樂捐吧！隨後他要我別怪他，因為需要用到的款項實在是太大了。但是如果我能幫他找到一枝刻有藍色古文字的魔杖，他會好好答謝我。據聞塔中的秘室收藏著許多魔杖。塔？一定是指魔法塔。

在魔法塔內的秘室找到枝和 Serson 所形容極為相像的魔杖，上頭也刻了古文字，應該沒錯。

回到光陰之廟，Serson 詫異於我的辦事能力之強，遂求我把魔杖交給 Dalma，還說她是他僅存的希望，要我諒解他為何不能多說。末了建議我從門口找起。

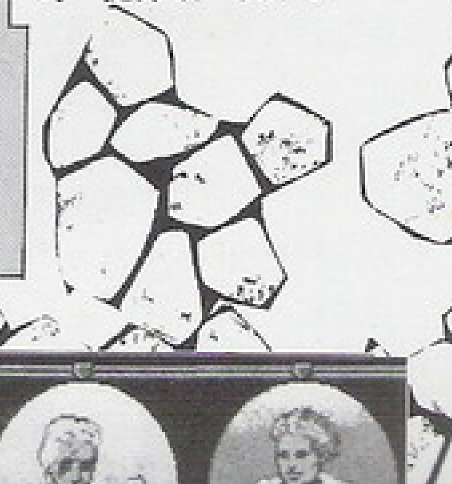
在門口傳來話聲指引我在剛入夜，約莫是 8～10 p.m. 到鼠窩酒館，要找的人會出現在那兒。誰？怎麼知道我要找人？不過，反正現在也沒什麼頭緒，照著去做看看吧。

到了酒館剛坐下不久，就有人來坐在我旁邊。嘿！她不是在廟門口遇見的流浪女嗎？她問我見過 Serson 了沒有，我告訴她見過了。她說：「我就是你正要找的 Dalma，我是來拿魔杖的。」事情那會這麼順利呢？該不會她是來誆我的吧？「呆子！你最好趁早改變心意交出魔杖，否則…我給你24小時的時間好好想想。」看來她真的生氣了，不知道她是不是能把人變成青蛙的巫女？早知道剛才還是把魔杖交給她算了。

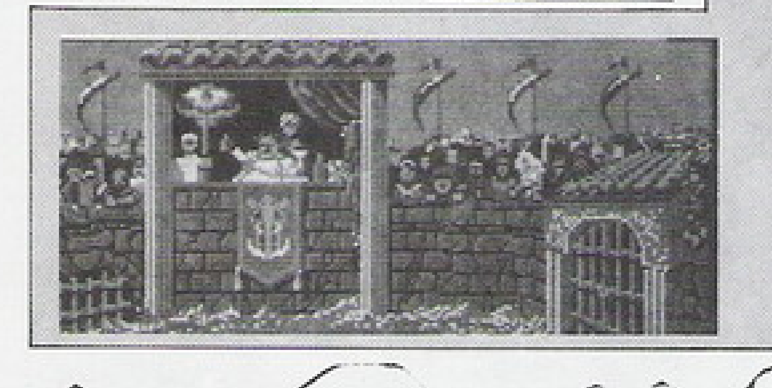
接下來都沒有什麼收獲，既然給了我24小時的時間考慮，那就明天再來吧。隔日再到鼠窩酒館來，一進門就看到她，「好哇！你浪費我這麼多時間，我要漲價！你回去告訴 Serson，我還要漲400金幣！」說完就不理我了。我看還是回去轉告比較好。

只聽 Serson 叫道：「天啊，她又漲價了！我不想拖你下水，可是我沒有辦法。我女兒失踪了一個星期，說不定是被壞人抓走或者被殺，助手們四下搜尋全都無功而退。就在這個時候，這個叫Dalma 的女人出現了，說她知道我女兒 Tina 下落，並且聲稱有 Tina 的戒指為證一除非我拿到了戒指，否則我絕對不付贖金！」然後悲傷地對我說：「朋友，請你幫我找回 Tina！請幫我帶話給 Dalma，說我一定要先看到戒指。麻煩你帶回來給我。」好吧！再跑趟酒館。

在酒館裡，Dalma 把 Serson 要的戒指交到我手中，還要我等到她走後才能離開，大概是怕我跟蹤。咦？身上的錢怎麼好像少了？一定是她，小偷！



Serson 見到戒指，大叫：「被耍了，這只是廉價的銅飾物。Tina 完了，完了！」又哭道：「你一定要再去找 Dalma。或許她真的是騙子，可是這是我唯一的希望了。你可以在採鑽石場找到她。」好嘛！原來早就知道她的老巢。



在採鑽石場裡看到 Dalma，正待向她跑近，「咻」的一聲，冷箭從我頭旁擦過，好狠！不曉得誰暗算我。接著傳來話聲要我離 Dalma 遠一點，還問我來此的目的。等我把事情發生的前因後果說出，正試著慢慢退到安全的地方，並擔心會不會再來一枝要命的箭，那聲音說 Dalma 騙人已是常事，還說到她在鬼屋住過，她是個邪惡又貪婪的女人…。先不管他，我要去鬼屋找戒指了。

在鬼屋的祕室終於找到戒指，上頭還刻著 Tina 的名字，可是 Tina 人呢？

我心情沈重地把戒指交給 Serson，不料 Serson 卻說道:「沒事了！小女已經平安而來。她的確遇見過 Dalma，只不過是被偷走戒指罷了。你奮不顧身的助人表現，值得這19800酬金。」然後他緩緩仰望天空，口中唱著非常奇特的讚頌，突然他為強光所包圍，再看著我並將這光傳向我。沐浴在光的洗禮，感覺是那麼的溫暖祥和，直到這光逐漸消褪。「成了，去吧，上帝與你同在。」又來了…「憑我如意戒指的力量如我所願，提昇你的 HP。」怎麼他們都有這種戒指？又聽了一番新冒險歷程的勉勵。也罷，在這裡也沒有什麼好混的，提弗頓，我來了！



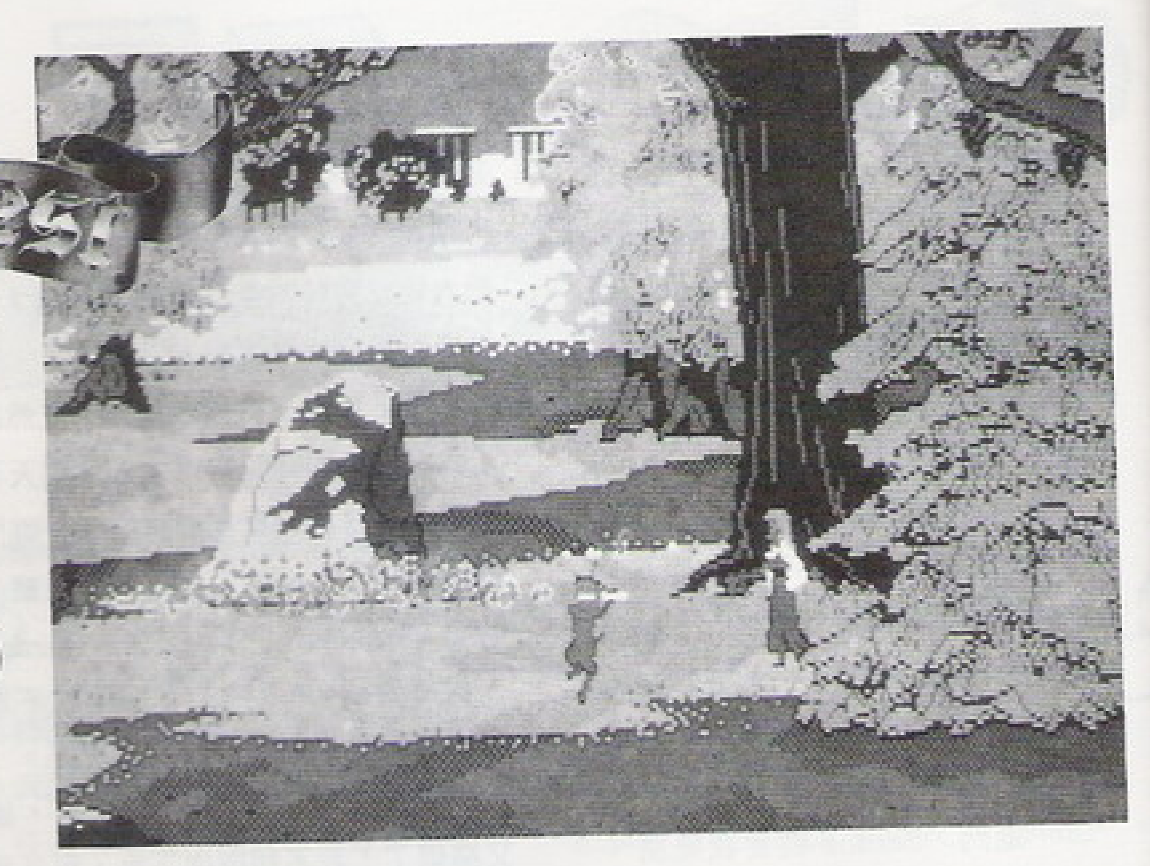
King's Quest

國王密使Ⅳ

蘿塞拉的冒險

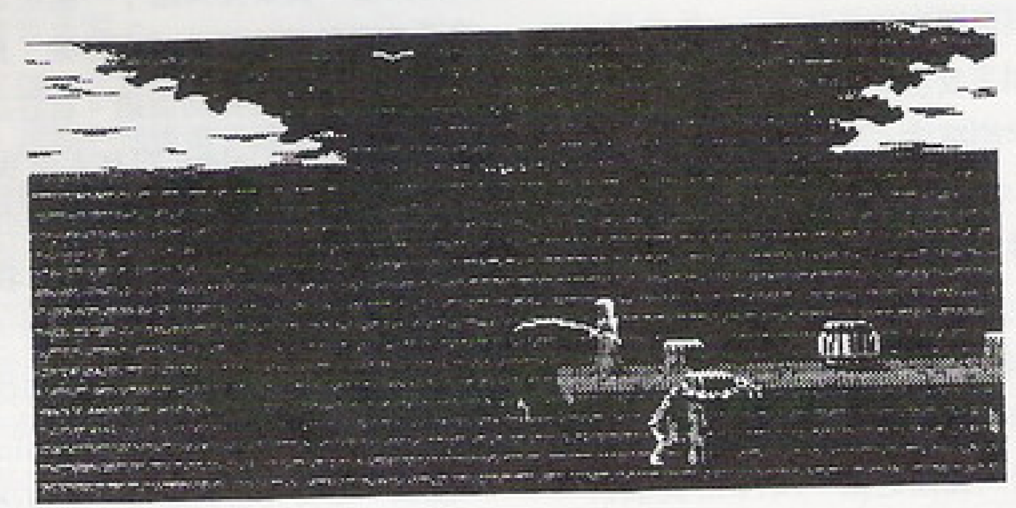
完全攻略(二)

/MiMi



十一、堤防末端：臨海垂釣、願者上鉤

蘿塞拉離開漁夫房子後，心情愉快地沿著碼頭走去（向西直行），一直走到盡頭（即方才老漁夫坐著垂釣的地方）。但見海鷗蹁躚飛舞，時而俯衝至海上尋覓食物。望著萬頃碧波，她心中突然有股釣魚的念頭。這下也顧不得那隻蟲兒的死活。她取出釣竿，以蟲做釣餌〈bait hook〉，滿懷希望地將釣鉤拋入海中，開始垂釣地來〈catch fish〉。由於技術拙劣，她接連試了幾次都毫無收獲。正當她想放棄時，釣魚綫猛然一陣抽動，果然有大魚上鉤了。她急忙轉動捲輪拚命收綫，經過一番掙扎，終於釣起一尾活蹦亂跳的大肥魚，不禁令她心花怒放！（反覆輸入〈catch fish〉這句子，直到釣到魚為止）

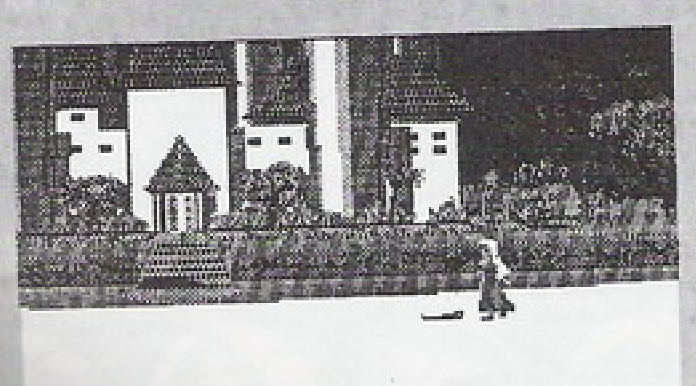


1.臨海垂釣、怡然自得的蘿塞拉

十二、吉妮絲島：孔雀開屏、羽落繽紛

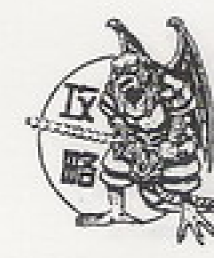
由於無烹調設備且不習慣吃生魚片，蘿塞拉暫且將這尾鮮魚收藏起來，離開碼頭，來到漁夫房子前，轉身朝北向沙灘走去。

到沙灘時，望西遠眺，吉妮絲居住的小島似乎近在咫尺。蘿塞拉十分惦記她的身體狀況，沈思了半晌後，決定游泳過去探望她。於是她走入海中，朝西往吉妮絲島筆直游去。在鹹濕的大海浮沉了好久，終於到達該島。島上景色秀麗，風光怡人，一隻美麗的孔雀昂首著來回踱步著（這隻孔雀不一定會出現）。蘿塞拉向西走去（進入另一個畫面），又看到一隻孔雀，待靠近它時，發現地上有一支掉落的斑斕羽毛，便將該羽毛撿拾起來〈get feather〉。



◀ 2.噢，地上有支孔雀羽毛

蘿塞拉本欲探望吉妮絲的病況，惟抬頭仰望，驚見一輪紅日已近中天，24小時的期限已然去掉大半，再不去奪回護身符，恐怕吉妮絲有性命之憂。想到這裏，她決定節省時間，回塔米亞去。（請存下進度，因為海中有隨機出現的鯊魚）她往海灘的北方直走，到海岸時再度發揮嫻熟的泳技，朝北直游過去。

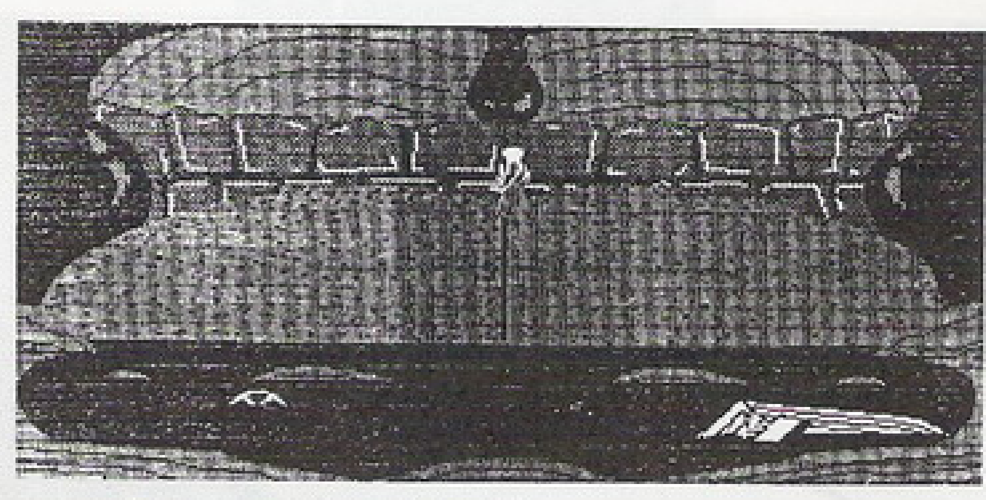


十三、食人巨鯨：撩撥喉嚨、魚腹脫身

當她正使勁地游著，希望早點回到塔米亞之時，驀然海水一陣翻湧，一道白練般的水柱自海中噴將上來，蘿塞拉急欲轉向游離現場，無奈四周海水急速旋轉，形成漩渦，將她嬌弱的身子吞噬得無影無踪！

當她神志恢復清醒時，往周遭一瞧，天哪，這是啥地方，到處黏濕濕的，莫非被鯨魚吞下肚了。蘿塞拉的猜測一點也沒錯，此刻她正陷身魚腹之中，不消三刻即有被胃液融化之虞！她心下著實慌亂了一會，但隨即冷靜下來謀求逃生之策。

她注意到右下角有一深厚的瓶子，拾起來後〈take bottle〉，打開瓶蓋〈open bottle〉，發現裏面有張條子。她滿懷希望地攤開紙條一看〈read note〉，裏面潦草地寫了許多求救的訊息。她看完後心裏更加沮喪，幾乎都快失去求生意志了。無可奈何之下，只好另尋他法。


3.在此處用孔雀羽毛撩撥鯨魚的吼嚨

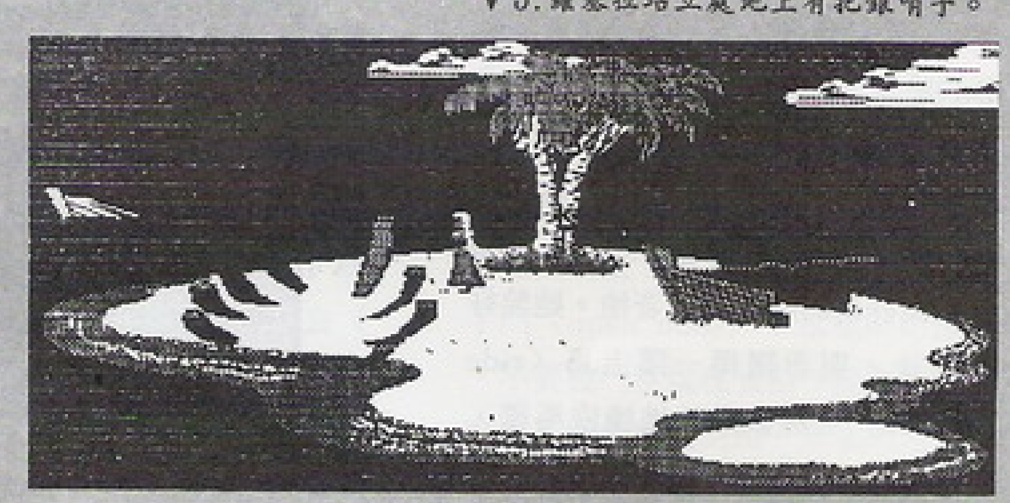
看著鯨魚巨大的喉嚨、牙齒、舌頭，她突然有了靈感。那位於喉嚨上方的喉垂，如果加以刺激，鯨魚也許會打噴嚏將自己送出去也說不定。蘿塞拉這樣想著，便從舌底開始往上斜爬，經過一番努力，終於到達喉嚨頂端。她迅即取出在吉妮絲島上撿得的孔雀羽毛，搔起鯨魚的喉嚨來〈tickle〉。正當她近似瘋狂地揮舞著羽毛時，突覺腳底一陣強烈陣動，接著聽到一連串轟雷巨響，整個人連同洶湧的海水一齊被噴出鯨魚的大嘴之外，全身沈浸在碧藍的汪洋中。

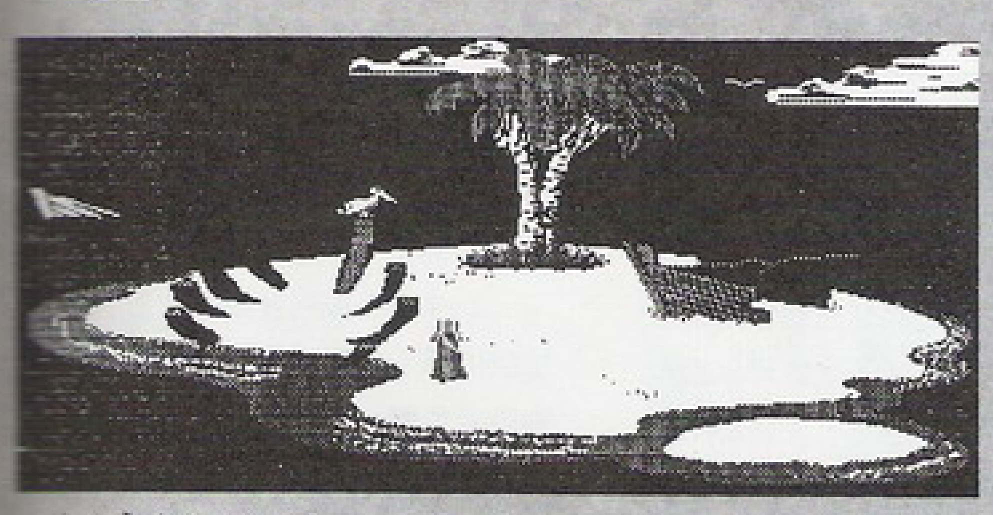
十四、無人荒島：鵜鶘銀哨、金製韁轡

死裏逃生的蘿塞拉鼓起剩餘的力氣，朝北方使勁游去。不久便游至一處荒島上。這座荒島除了棕櫚樹及一艘破船外，便只剩蘿塞拉及一隻鵜鶘了。那隻鵜鶘蹲在樹下的半截斷木上，看起來已經餓得奄奄一息。素來仁民愛物的她（走到荒島中心點），毫不猶豫地將身上攜帶的死魚丟給它〈give fish〉。鵜鶘高興地立刻用它那双尖闊嘴巴接了過來。就在它張嘴接魚之時，一件發亮物品自其嘴中掉落在地上。

蘿塞拉趨前一看〈look at ground〉，發現是把銀哨子。當她俯身拾了起來〈take whistle〉時，那隻飽餐後的鵜鶘使振翅離她而去，留她孤零零地迎著冷冽的海風。

▼5.蘿塞拉站立處地上有把銀哨子。



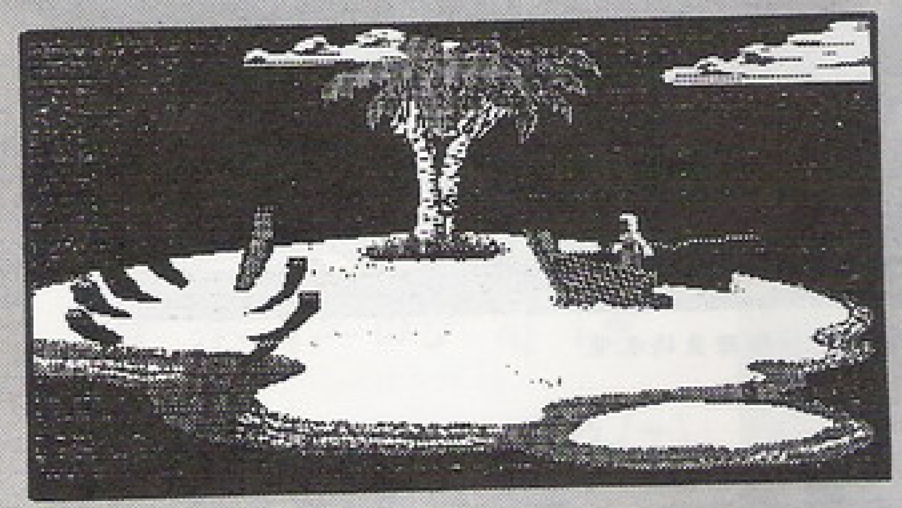

4.在此處丟魚給鵜鶘即可，不要太靠近了。

她黯然地走入右首破船內，不經意地看著地面〈look at ground〉，赫然發現一副金製韁轡。她腦海裏電光一閃，也許這副韁轡可用來牽引獨角獸也說不定。當下便撿拾起來，放在身邊。

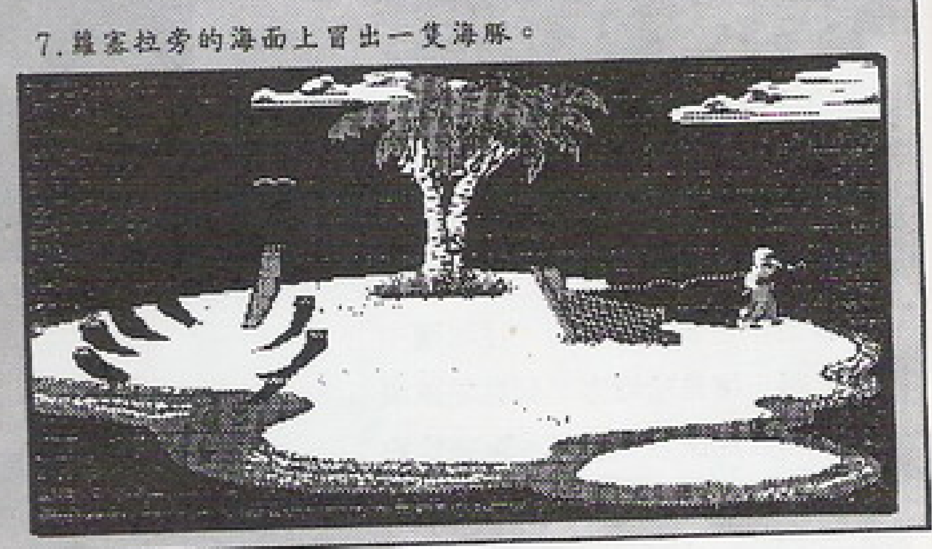
得到韁轡後，她沮喪的心中重新燃起了希望。她愉快地拿起銀哨子放在唇邊，用力一吹以發抒胸中的鬱悶



〈blow whistle〉。沒料到響亮的哨聲過後，突見一隻和善可親的海豚出現在東北方海面上。那樣子狀似要馱背蘿塞拉離開此地。她欣喜地游過去，跨在海豚背上後〈ride dolphin〉，那海豚即迅捷地馱著她往右游去。



6.破船內部有副金製韁轡。



7.蘿塞拉旁的海面上冒出一隻海豚。

十五、獨角獸及樂樂蒂城堡：韁轡馴良獸、魔堡荒山行

蘿塞拉經由海豚之助，又再度回到先前游往吉妮絲島的西塔米亞沙灘（請看上一期雜誌第55頁西塔米亞地圖，此刻蘿塞拉是在左上角「沙灘」處）。她游至岸上後，即馬不停蹄地去尋找獨角獸。走了片刻，終於在草地上找到了它（在標有「獨角獸」的畫面找找）。

當她走近時，獨角獸還是像以前那般馴良，不再怕生逃跑。她取出金製韁轡（走到馬頭旁邊），將馬勒套在它的嘴裏〈put bridle on unicorn〉。此時它竟毫不閃避，只是以極為好奇的眼光注視著她。她裝好勒轡後，握著韁繩一躍上馬〈ride unicorn〉，然後熟練地操縱馬韁，騎著趾高氣揚的獨角獸直奔樂樂蒂城堡而去。

上了通往城堡的山徑後，樂樂蒂的爪牙蝙蝠怪如鬼魅般撲將下來，獨角獸看到她們嚇得四蹄發軟不聽使喚。那蝙蝠怪一個牽過獨角獸，另兩個則粗暴地摟住蘿塞拉的玉臂，將她帶上堡內。

她再度被帶至樂樂蒂跟前，只見樂樂蒂頷首說道：「哀家早就風聞妳是位乖巧伶俐的女孩，今日妳能把獨角獸帶來給我，足見傳言不虛。哀家非常相信妳是清白無辜的，不過嘛……」她清了清喉嚨後續道：「我還是沒法完全相信妳！」

蘿塞拉一聽頓覺大事不妙，果不其然樂樂蒂說道：「我非常想要那隻會下金蛋的魔雞。目前它正落在巨人夫婦的手裏。去把它奪回來，我會恢復妳的自由並重重地犒賞妳！」

樂樂蒂說完後，便吩咐手下將蘿塞拉帶出堡去。蝙蝠怪領旨後遵命照辦。



8.蘿塞拉從這個角度翻鞍上馬。

十六、瀑布：瑯環福地、水中洞天

蘿塞拉回到陡峭的山徑下後朝北直走，不久便看到一條飛花濺玉的瀑布自山巔倧流下，在底部形成一處深碧的小潭。那潭水潺潺往西流去，訴說著森林的傳說。她想那瀑布背後，也許會有什麼秘密甬道通往種植神奇果實之地，便打算撩裙涉水過去。

到潭邊一瞧，只見潭水湛藍，深不見底。聰慧的她立刻想到那頂讓王子變成青蛙的小皇冠，也許可以助她進入瀑布。她取出皇冠，先在心中默禱十遍，希望戴上它後不要成了青蛙永遠變不回來。她戴上後〈wear crown〉，只覺天旋地轉，瞬間化作一隻青蛙。她撲通跳入潭去、順利地穿越瀑布。

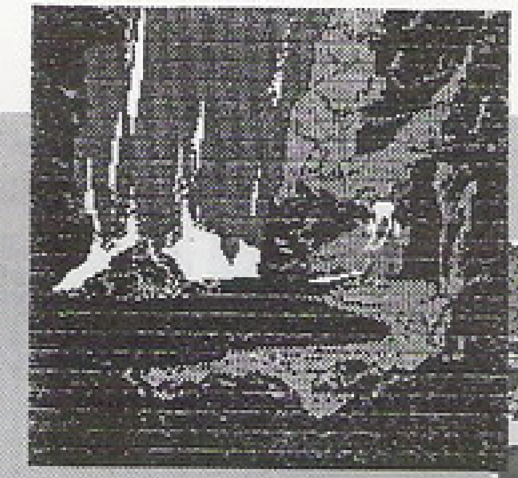
到達瀑布後面並游上岸後，蘿塞拉趕忙摘下皇冠恢復了嬌怯女兒身。她環顧周遭，發現瀑布後面竟然有一個天然洞穴（現在「巨人洞穴」地圖左上角），而在洞口旁（北側）擺著



一塊老舊的木板。她想想木板也許可用來防禦，便俯身拾起了它〈take board〉。

蘿塞拉想進入洞穴一探究竟便點亮提燈〈light lantern〉，小心翼翼走了進去。剛進去不久，便看到洞口內側擺了一根骨頭。她亦俯身拾了起來〈take bone〉，以備不時之需。

當她正想往內前進時，微覺冷風襲來，似乎有千萬鬼影紛至沓來，她連忙退出洞穴以策安全。在熄掉燈後〈turn off lantern〉，她（走入水中）奮力游出瀑布，這回不必戴皇冠變成那隻可怖的青蛙了。



9.瀑布後的天然洞穴口有塊木板。

十七、巨人房子：巧得巨斧、計奪魔雞

在瀑布前她想起了女巫樂樂蒂曾提及魔雞現為巨人夫婦所有，於是便決定到那兒碰碰運氣。但她們倆的房子在那兒她可是一無所知，可是又不能待在原地虛擲時光，只好走一步算一步了。

她向西走去，來到七矮人的房子前繞過水車，再折北直走，經過一座荒蕪的墓園（請在此存下進度）及森林後，赫然看到一間用稻草覆蓋著屋頂的碩大房子。它龐大得讓她有點觸目驚心。

當她正在懷疑這間屋子是不是巨人所有時，猛覺地面強烈陣動，嚇得她連奔帶爬、躲在林後。果不其然大門開處，邁出一位丈八巨人。她呆頭呆腦地了四周一陣，發現無獵物影蹤時，便拖著笨重步伐往森林狩獵去了。

蘿塞拉當下更確定魔雞必在此地無疑。於是她等巨人走開後，身如飛燕地奔到門前，開門進去〈open door〉。

才剛入門，她便發現一隻滿臉橫肉、瞪莛踢眼的拳獅狗惡狠狠地向她迎面撲來。她急中生智，連忙掏出骨頭飛拋過去〈throw bone〉。那惡犬躍至半空，一口咬住骨頭，高興得好像三月不知肉味似的，連忙就地狼吞虎嚥起來，完全忘記蘿塞拉的存在。

她見機會難得，連忙急奔上樓尋找魔雞。在樓上的巨人臥室翻攪了一陣也沒找到半根雞毛，只發現左牆上有一道怎麼敲也敲不開的密門，另外在左牆下立著一把巨人的短柄闊斧！

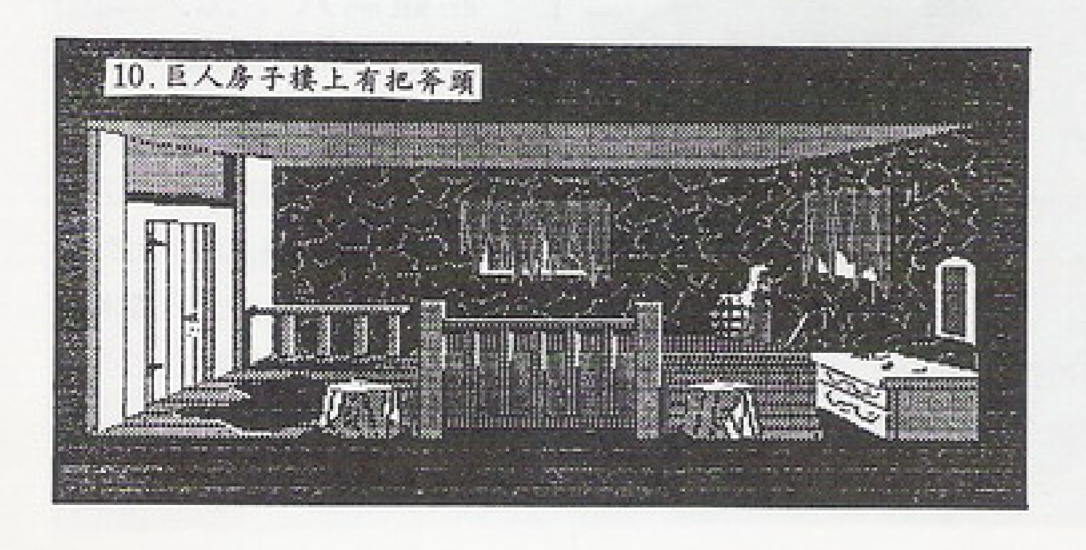
她想想生命要緊，管它是誰的斧頭，先取了再說。於是她取下斧頭〈take axe〉後，速奔至樓下另尋魔雞芳踪，沒想到也杳無踪影。她情急地瞥了客廳右上角的櫥櫃眼，「該不會是擺這兒吧？」她滿懷狐疑地開了櫃門〈open door〉，發現裏面空空如也。這時她似乎聽到巨人的腳步聲越來越近，連忙鑽進櫃子中躲了起來。

蘿塞拉躲進櫃子後，發現門把下方有個巨大的鑰匙孔（等出現「You hear the Ogre in the house」訊息之後）。她彎腰自孔口窺覷出去〈look through keyhole〉，只看到桌旁的一張大椅。正當她屏氣凝神地注視門外動靜時，只聽巨人聲若奔雷地說道：「我好像聞到生人味。」他妻子不耐煩地答道：「安靜點哪，老伴，你聞到的只是鹿肉的味道，肚子餓了是不？想吃就說一聲，別拐彎抹角！」

她口中說著，去廚房端來一盤鹿肉，那巨人即坐在大椅上嚼了起來。他邊吃邊吩咐其妻：「老婆，把那隻雞抓過來放在這兒。」

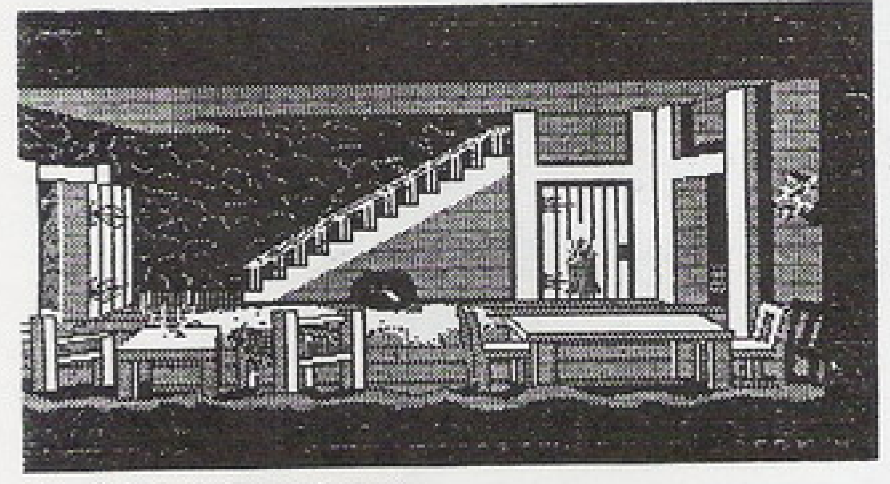
蘿塞拉聽到這句話，興奮地血液都快賁張起來。她看到那魔雞咕嘟下了個金蛋，被那巨人拿在手上把玩著。玩了片刻後，他仰天打了個哈欠，便趴在桌上睡著了。過了片刻，鼾聲如雷、震得牆壁喀喇響。

蘿塞拉見狀連忙開門出去〈open door〉，抱起魔雞〈take hen〉拔腿就跑，孰料一不小心竟然驚醒巨人。那巨人大吼一聲跳將起來，往蘿塞拉直撲過去。她機靈地閃至門旁，開了門〈open door〉（注意所站位置，不要被門柱擋住去路）狂奔出去、頭也不回地直往南跑。笨重的巨人只得望著蘿塞拉嬌俏的纖影越來越小，消失在茂密的森林中。

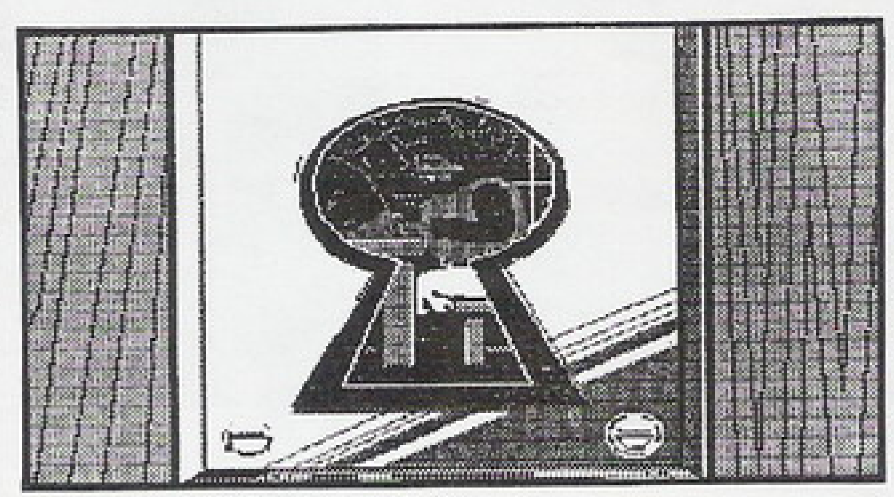


10.巨人房子樓上有把斧頭





11.蘿塞拉的前方即是樹櫃



12.從鑰匙孔中窺視巨人的動靜。

十八、樂樂蒂城堡：出爾反爾樂樂蒂、多災多難蘿塞拉

蘿塞拉抱著魔雞，循原路來到通往樂樂蒂城堡的陡路。兩隻蝙蝠怪依舊飛撲下來，將她帶進城堡。

樂樂蒂看到**蘿塞拉**帶回魔雞，高興地聲音差點變了樣：「妳真是一位聽話的好女孩，我真的該立刻給妳厚重的賞賜，但是呢……」她突然止住了嘴，**蘿塞拉**心想她不知又要出啥新花樣。

果不其然她續道：「我對妳還是有那麼丁點懷疑。如果妳能為哀家再多做一件事的話，我會相信妳是絕對清白的，而妳也將得到豐厚的賞賜。」**蘿塞拉**見她出爾反爾，心裏更加厭惡。

樂樂蒂又道：「哀家想要潘朵拉的盒子（Pandora's Box）。據說誰得到那只盒子，便能擁有至尊無上的邪惡力量。」她說到這裏，那雙充滿著血絲的眼睛閃爍著貪婪的光芒，忽地尖聲嘶叫：「只要得到潘朵拉盒子的邪惡力量。我將千秋萬載，無人匹敵！」

蘿塞拉聽後渾身毛骨悚然。去為這位魔頭拿回盒子，豈不為虎作倀？她心中可是千萬個不願意，但是迫於形勢，她又能如何呢？

樂樂蒂告訴**蘿塞拉**：「哀家可不知道那盒子流落何方，妳必須自個去找它。」說完後，叱令蝙蝠怪將**蘿塞拉**帶出堡去。

十九、鬼魅森林：魔林斬荊行、神斧驚樹妖

蘿塞拉被帶下山後，茫茫然地自朝北走。在經過瀑布、墓園後，來到一片詭異的森林。在這兒每棵樹似乎都張牙舞爪、具有酷似人類的五官。**蘿塞拉**幾乎不敢相信自己的眼睛，她竟然看到樹在眨眼及張合嘴巴！而它們的枝椏又微微顫動，似乎隨時要伸出攫人似的。

她越看越怕，本欲走開時，忽然想起自己身上有把在巨人房子得到的斧頭，不是可派上用場自衛麼？於是她揮舞斧頭〈swing axe〉、往前闢路而行。那些樹精看到**蘿塞拉**的鋤木銳斧，嚇得枝枒縮成一團，深怕惹禍上身。於是她順利地通過森林而去。



二十、骷髏洞穴：烹人三女巫、命定失眼珠

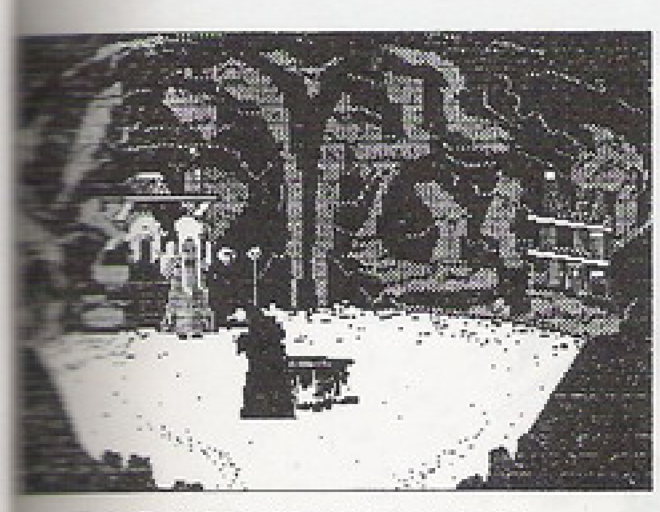
蘿塞拉走出森林後，被一個巨大的骷髏洞穴嚇個正著。那洞穴係傍山鑿成，作骷髏頭狀。前額處的巨大裂縫中嬝嬝升起一道炊煙。此處乃塔米亞三位惡名昭彰的獨眼女巫之住所（請存下進度）。

蘿塞拉鼓起勇氣進去後，立刻被她們發現。三位女巫依序傳遞著能夠使她們看清獵物的玻璃眼珠來窺視**蘿塞拉**，各個臉上流露出驚訝、好奇及垂涎欲滴的神情。

蘿塞拉本欲問她們潘朵拉盒子之事，但看到她們那副尊容，不由地驚退到鍋子東側（移動**蘿塞拉**）。此時站在最左邊的那位女巫再也按捺不住腹中饑餓，五指箕張朝她凌空抓來。她誘引那位女巫過來後，忽然靈機一動，繞過鍋子，閃到另兩名女巫中間，迅雷不及掩耳地奪下她們手中的玻璃眼珠〈take eye〉。頓時那三名女巫如同瞎了眼般，毫無招架之力。

蘿塞拉奪到玻璃眼珠後，立刻沒命地跑開。儘管那三名女巫跪下來如何哀求，她也無暇去理會它了。





站在兩女巫中間即可拿取玻璃眼珠。

廿一、潘：孤芳自賞橫笛為伴、琵琶初聆驚天音

她出了洞穴後往西直奔。經過鬼魅般的樹林、巨人房子及許願池後，來到翠綠的草地上（怕遇見巨人的話，可參考上期地圖，繞到而行)。猛聽陣陣美妙的笛音隔空傳來，一位口吹橫笛的半羊人踩著旋律向她飛舞過來。她正是塔米亞裏對自己樂音最孤芳自賞的潘（Pan）。

蘿塞拉想向他問些綫索，熟料他太陶醉於旋律之中，根本懶得理會她。蘿塞拉一則對她的無禮行為感到不悅，二來也想和他交換那支笛子。於是便抱起琵琶輕攏慢捻一段〈play lute〉。

曼妙的曲音自纖指輕滑處落玉盤般流出，登時將潘的笛聲給比了下去。潘於是停止吹奏，好奇並羨慕地注視著蘿塞拉及那隻琵琶。

她見時機成熟，便走向前將琵琶送給了潘〈give lute〉。他欣喜若狂地收了下來，並將笛回贈給蘿塞拉。

廿二、巨人洞穴：提燈螢光、魅影幢幢

她收下橫笛後，再度往東行去。這回她想到瀑布後面的那個神密洞穴尚未一探究竟，便速速朝瀑布方向前進。到達該地後，她心不甘情不願地戴上皇冠〈wear crown〉，變成青蛙游入瀑布。變回原形後，點亮提燈〈light lantern〉進入洞穴。

她藉著微弱燈光，步步為營地往南走。再往東接連經過兩個洞口後，差點失足掉落到地面龜裂的裂縫（無法看見，只好死一次來發現它了）中，不禁嚇得她花容失色。驚魂甫定後。她取出板子放在裂縫上〈lay boord on ground〉，安然無恙地走過。

收起板子〈get board〉，往東約莫走了四步後，已無出路。

於是她折北前進，到達該處後，突然瞥見右側透進一道微光。她滿懷希望地走近，發現有個大小能容納她爬出的洞口。於是她蹲下身子，匍匐爬出那陰森的洞穴。

廿三、沼澤小島：笛音迷毒虺、得果償心願

出了洞穴後，蘿塞拉的眼睛不禁為之一亮。原來外面是個朝東綿延的大沼澤，其上蘆葦叢生，蟲兒的鳴聲此起彼落著。

她熄掉提燈後〈turn off lantern〉，走到沼澤邊，看到其中央果有一小島，島上正種著能挽救她父王生命的神奇果實。此時她的心情，真是激動得難以平復，真恨不得插翅飛到該島上。

她略微定了定神，看著沼澤上滿佈的草叢，不覺計上心頭，她算準距離，猛然一跳，躍到最近的那處草叢上〈jump on the grass tufts〉，再連跳十五次後，終於到達最靠近小島的草叢。她放下板子〈lay board on ground〉，順利地走上小島。

正準備去摘那神奇果實時，赫然發現樹下正盤踞著一條血口獠牙、吞吐紅信的眼鏡蛇。蘿塞拉想到也許可用笛音來迷惑毒蛇的意識，便取出橫笛，吹奏出曼妙的旋律〈play flute〉。那眼鏡蛇先是聞樂起舞，繼而神志錯亂。

她見機會難得，箭步衝到樹旁，摘下那渴求已久的神奇果實〈take fruit〉。趁毒蛇尚未清醒之際，趕緊離開樹下，走近木板到達島邊的草叢上。她收起木板〈take board〉，跳躍回〈jump〉沼澤旁的地上後，便滿心歡喜地走近洞口，點亮提燈〈light lantern〉，匍匐爬進洞穴後，依方才進來的路徑走回。



14.從此處開始跳躍到沼澤小島上。

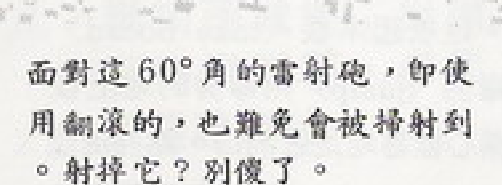
當她順利地快出走洞穴時，猛覺地面轟然震動，陣陣怪桀的笑聲破空傳來，蘿塞拉覷眼一看，一位面目猙獰的巨人正朝她步步逼近，他趕緊連奔半帶跑，衝出洞穴！　〈待續〉

〈注意事項〉

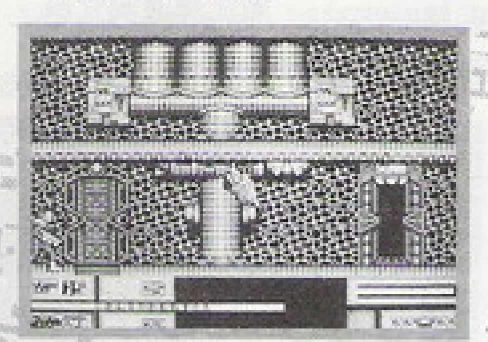
1. 在碼頭釣魚時，可能一次便成功，也可能要好幾次。
2. 吉妮絲島上的孔雀羽毛，係隨機出現在任何一處沙灘，但以東北角及東南角兩處頻率最高。
3. 在巨鯨腹內，要爬上喉嚨頂端，須走到舌底左方，由左至右往上斜爬。
4. 在無人荒島上，不要太走近鵜鶘，否則它會振翅飛去。
5. 進入巨人房子前，若遇到巨人，一定要移動蘿塞拉至別畫面，千萬不要讓巨人逮到。
6. 在巨人客廳的櫥櫃中，一旦從鑰匙孔看到巨人俯案睡著，須立即開門出去。
7. 出入鬼魅森林，只須揮動斧頭一次，下次就不用了。
8. 在巨人洞穴，千萬要躲開巨人。所以須邊進行遊戲邊儲存。（畫面上若出現 GRR… 訊息，就表示巨人來了）
9. 在沼澤小島上，不要太靠近毒蛇以免慘遭橫禍。



OBLITERATOR



面對這60°角的雷射砲，即使用翻滾的，也難免會被掃射到。射掉它？別傻了。



/趙君豪

毀滅戰士 攻略地圖與心得

毀滅戰士可以說是屠龍記的二五〇〇年版，但毀滅戰士須探索的地區更多，而且路徑更複雜。筆者憑著對遊戲的熱誠，加上「垂涎」軟體世界雜誌的潤筆之資，因此花了48小時的時間，畫下了所有的地圖，希望能對後進有所幫助，茲將地圖及其符號代表意義列於下：


：代表一畫面，其餘有些變形亦同（一畫面有上、下兩層）

B：爆破槍 L：來福槍 F：火箭筒

Ⓖ：手槍子彈 Ⓛ：來福槍子彈

Ⓑ：爆破槍子彈 Ⓕ：火箭彈


：通往下層之電梯


：通往上層之電梯

：上、下皆可通之電梯

GE：用手槍即可解決之敵人

LE：用來福槍可解決之敵人

BE：用爆破槍可解決之敵人

S：起點

A：傳送門，請自行對照編號尋找地圖（編號為筆者自設）

：防護罩修護處

：引擎部份

：防禦系統

◇：核

：武器系統

⊡：資料帶

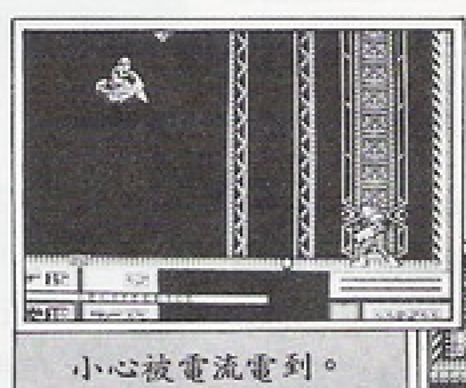
①②③④：請參考"註"

✡：插入核之處

：此路不通

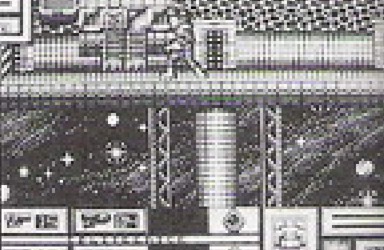
↑↓：間斷性電流

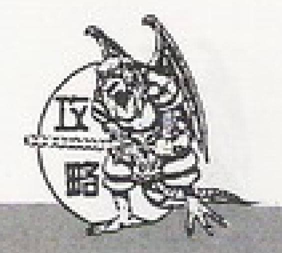
：表示雖然是同一畫面，但上部無法到達；虛線在下，則剛好相反。



小心被電流電到。

射掉兩旁的電眼，否則就玩不下去了。





起點

第1傳送門(A1)

第2傳送門(A2)

＊此處須小心，因為會摔落到下層，而摔落的話必死！！而此處亦是插入棧的地方，只要你找齊了所有物品，並到達此處，按F10，則本遊戲就 WELL DONE！！

第3傳送門(A3)

第5傳送門(A5)

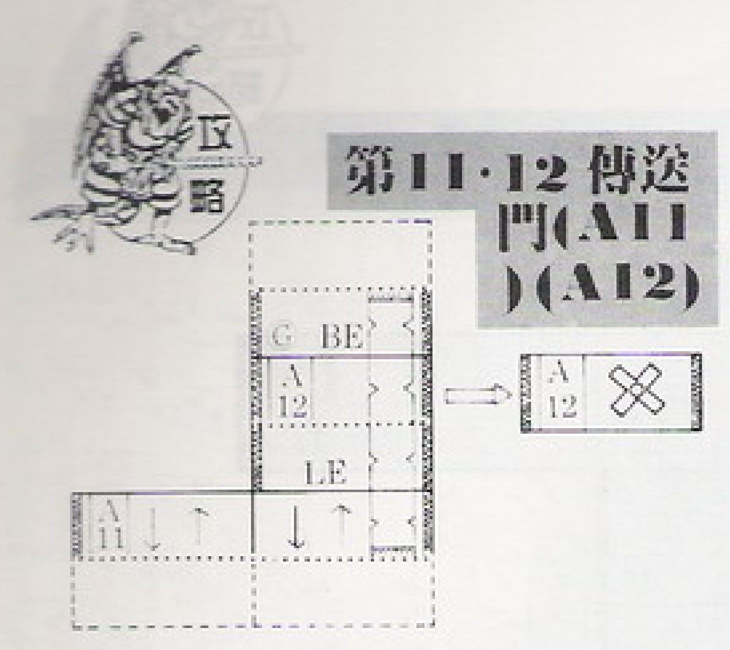
第4傳送門(A4)

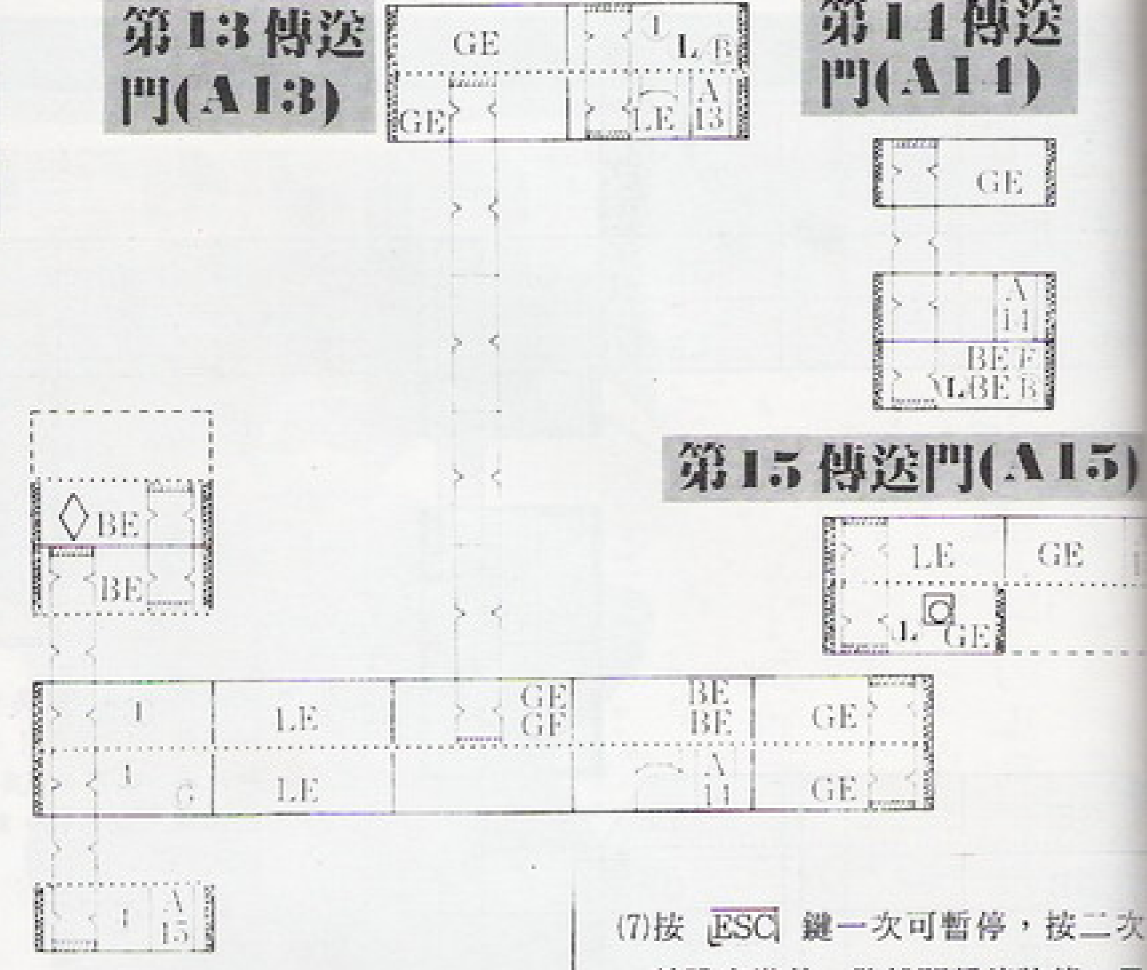
第7傳送門(A7)

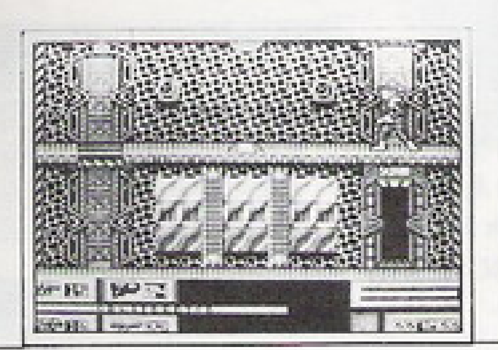
第9·10傳送門(A9)(A10)

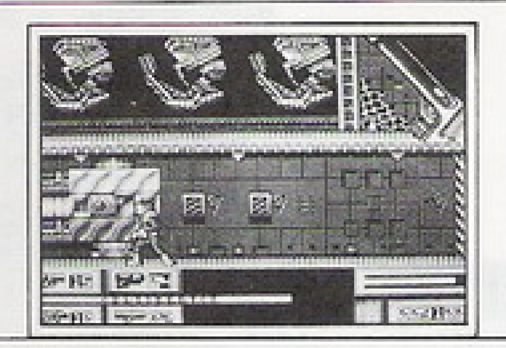
第6傳送門(A6)

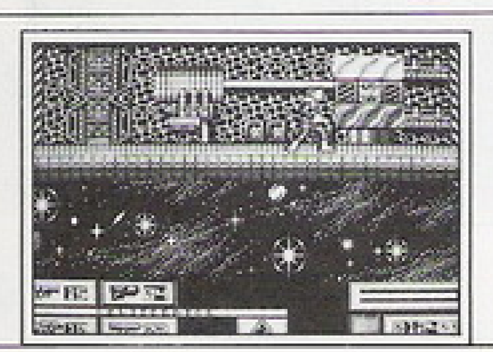
第8傳送門(A8)

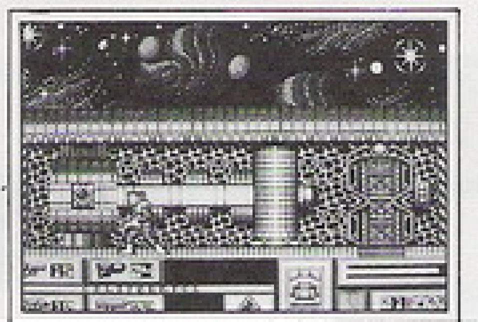





卸下引擎系統。


拆除太空船的武器系統。


找到資料帶得知太空船即將爆炸。


若不想被炸成肉醬，拿到梭之後，就趕緊逃吧！

註：

①：此處是一門擺幅60°角的雷射砲，當你經過時它才會動作，且其發射不　規律，很難有效閃躲，一般而言，用翻滾通過較易成功。

②：此處地板有電流通過，只要用跳躍即可。

③：此處的雷射砲發射速度慢，用「防禦」（F9）閃避其雷射，趁其發射間隔趕快前進，如此反覆數次即可通過，但「防禦」的時機要注意。

④：此處力場只要用「爆破槍」破壞其兩旁之「電眼」便可。若不破壞，則無法通過。

看完地圖，在攻略時仍有幾點須注意：

(1)要擬好路線，例如 A3 最後再探索，因為當你在 A3 區拿到引擎部份後，可以用最短的時間到達插入梭的地方，而如果你選了 A15 的資料帶做為結束，那想要在倒數至零時安全逃離可就難了。

(2)要進入另一個畫面時，最好先看看地圖，了解下一次的敵人是什麼，先把要用的武器換好，一來可制敵機先，二來可節省彈藥。

(3)要善用「防禦」的技巧。

(4)火球可用翻滾躲過，不一定要用手槍射擊！

(5)遇到防護罩修護門，最好進去「大修」一番。

(6)在分隔一畫面的上下兩層的甲板，有時中間會有一段是空白的，千萬別從上層摔落，否則，太空中又將多一具乾屍。但如果斷裂的長度不長，用「跳躍」可由一端跳到另一端。

(7)按 ESC 鍵一次可暫停，按二次就跳出遊戲。欲離開暫停狀態，只須按任何鍵，但千萬別再按 ESC 鍵，否則就前功盡棄了。

(8)先按方向鍵，再按發射鍵，便可跳躍。

(9)在搭乘電梯及進入傳送門前先將人物面對的方向調整好，不然等你出電梯或到另一區時才發現自己背對著敵人時，那多不好意思。

(10)在同一畫面時，如果敵人跟你不是位於同一層，而你又有必要到另一層時，可先用「向上射」或「向下射」的方式將敵人解決，如此，才不會在到達另一層時跟怪物或機器人面對面，也可減少損傷。

(11)如果彈藥許可，盡量多消滅敵人，以增加分數。這樣做的目的是為了增加倒數時間，以免手忙腳亂。

勘誤：1.第一控制圖形，F7是梭，F8是武器系統，說明書弄顛倒了。

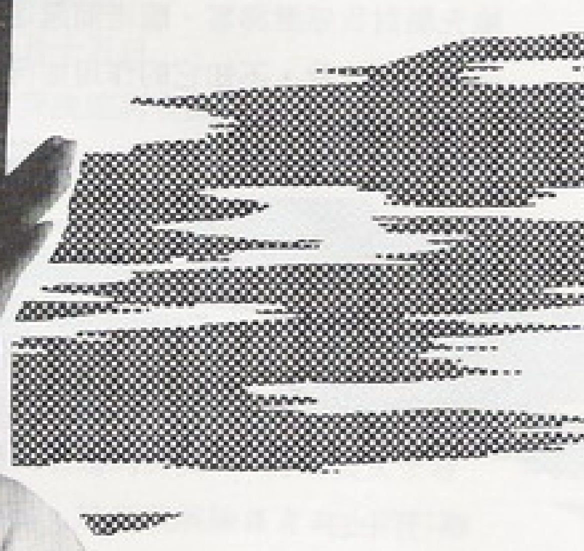
2.物品介紹的地方，「爆破槍子彈」與「火箭彈」的圖形須對調，說明書亦將其置於的位置。

後記：在第八傳送門（A8）區域，有一處地方和 A3 插入梭的地方相同，希望有玩家能去試試，也許會有奇蹟也說不定喔！答案就留給你們自己去探索了。

風行者傳奇

完結篇





/迴風

在接續上回的歷險之前，且容我對於完成穆斯所交付之任務，以及自我提昇過程中幾點必須注意之事叮囑一番：

1.對於使用磁片進行遊戲的朋友們，可以在啟動遊戲後出現「insert scroll -c- in magic box」訊息時，將Disk A取出，改將Disk C放入A磁碟機中，這樣一來，無論在戰鬥進行或等級提昇時，都可避免抽換磁片的麻煩。

2.在進入險境（如死亡島、皇宮等）之前，別忘了補充各種必需物資：諸如食物、線香、地圖、紙、筆、墨水等。這些「補給品」一個來源是商店，另一個「免費供應處」則是你在路上遭遇的敵人。不妨多去「撞」幾個敵人，一來幫助你等級提昇、二來多「賺」些補充（錢、食物、藥劑、線香），再去購買商店中其他的必需品。

3.儘量使用原先的私人舢舨，或到商店中買到舢舨，（羊毛出在羊身上，這是你「遇難」後，漁夫撿去賣給商人的。）倘若你使用從小偷或忍者處獲得的船，往往到某處停泊後，去歷險一番，回來卻不見了！這種情形個發生在死亡島上，恐怕不死也得折騰掉你半條命了！

4.有許多問題的解決或東西的取得是有順序性的，你必須先打聽到有關訊息、或先到某處取得某物後，才能再接觸到其次的相關事物，例如：向陶武學習疾行術、買盲人的鞋子等。

5.在本遊戲中有兩項任務是必須在一特定時間去完成的，即打破觀星台大門、在幸運之神現身時獲取不死桃樹的種子。倘若你可以去執行該任務，卻時間未到，可以藉睡眠來使時間過得快一點，但別忘了隨時查看時間，以免睡過頭了！

6.如果不幸被守衛抓去關入皇帝囚牢，別指望能逃得出去，只有重新讀取進度重來了！

7.也許有朋友在看到狄安仲的地圖後，會想到地圖所示以外部份去探險一番，其結果將是白費力氣，頂多印證了「地球是圓的」理論而已！！

一月九日

離開禪院，在途中又和剛出航的漁夫碰面了，從那兒我打聽到有一位名喚陶武的人，聽說他曾在皇室中擔任殺手一職，如今已不問俗事隱居在島嶼山林中。我想詳細的情形或許可到瞎子那兒去問個清楚。來到湘樓村一問之下，果然有些收穫，瞎子建議我去請教陶武的〝疾行術〞，而他目前就住在普鄉村北方島嶼中。（學習疾行術必須先經過詢問瞎子這一關，否則就算去找到了陶武，也無法請教到有關的事情。）

登上舢舨、扯起桅帆，我一路順風北上，來到陶武所在的島嶼，在唯一的一間屋子中我見到了陶武。他自稱曾是曹提手下教授武技的總教頭，如今隱居後除了自衛，不曾犯下殺孽。從陶武處我學到疾行術（Quickness）的秘訣——點燃祝禱線香，使用祈禱詞「Quick my pace」，只要肉體撐得住便可施展疾行術，它在閃避敵人的威脅時尤其有效。（想停止使用時，再施展一次即可）

告辭陶武後，我依稀記得狄安仲目前在這一帶島嶼中探險。翻開地圖，東方有一洞穴，順道去察看一番吧！

來到目的地，進入洞穴後，赫然發現可憐的狄安仲居然就被拘禁在洞穴中！一群「偷兒」面露兇光，對我



大有「車輪戰」之意，我當然毫不示弱，一一擺平了他們。在檢視戰利品（包括箱子中的錢）後，我上前為狄安仲解綁（用交談鍵即可）。這位探險先驅對我感激涕零，臨走前還送了一袋金屑給我，不知它的作用如何，但我還是收了下來。

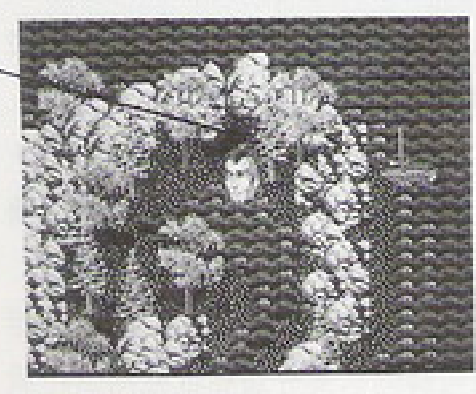


一月十日

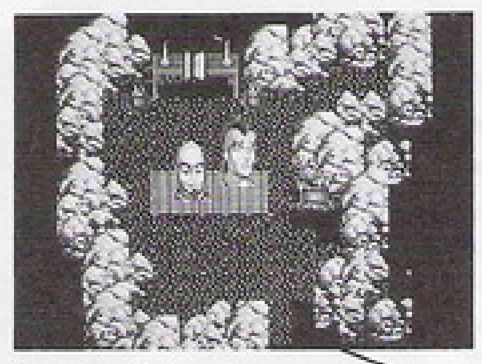
經過了一夜的休息，今日我啟程向東展開死亡島探險，根據狄安仲的卷軸，我找到了由東北方進入喀諾比所在洞穴的路徑。在洞穴中，喀諾比——這位神秘的黃教僧人正專注地看著鼎中滾沸的藥湯，另一處的案頭上有兩支蠟燭，正中央擺著一份卷軸，原來是關於沙門魔法的護身符及其作用和有關的咒語（每種法術均需藉龜殼作為護身符以增強法力）：

法　術	所需物品	咒　語
隱身術（Invisibility）	盲人鞋一隻	Unseen presence
行水術（Water Walking）	海甲蟲的下顎（使用隱身術接近海甲蟲）	The solid path
護身術（Invulnerability）	海龍的鱗片（使用隱身術和行水術接近海龍）	The armored one
飄浮術（Levitation）	鷺鷥羽毛	On the wing


洞穴入口



由死亡島東北端進入喀諾比的洞穴



見到喀諾比了！（別忘了讀卷軸！）　洞穴出口

想停止正在使用中的魔法時，僅需再施一次咒語即可。但千萬小心勿過度耗用精神，否則會致命！你可藉線香或藥劑以恢復精神。

接著，經過跟喀諾比的一番交談，他建議我學黃教魔法。當我問到他有關烏龜的問題時，喀諾比似乎看出我身上帶有烏龜、鷺鷥羽毛和盲人鞋，他問我是否要作一個護身符，我當然毫不遲疑地回以肯定的答案。

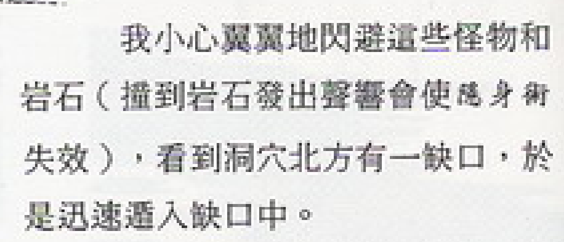
在選擇隱身術後，喀諾比拿起龜殼和盲人鞋施法，反覆低聲歌頌，然後說道：「龜殼上的紋路顯示有利於你的未來，這項法術的護身符是你的了！」同樣地，我請喀諾比再為我製作飄浮術的護身符。現在，就祇缺海龍鱗片和海甲蟲的下顎了！

一月十一日

暫別過喀諾比，我在死亡島四處一探究竟，一不小心被綠色的獨角魔使用鬼毒火偷襲，在萬分痛苦中我暈了過去………

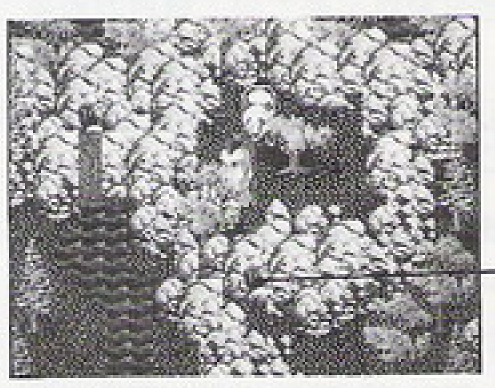
醒轉時，發現自己在一個洞穴中，由於神智不清而行動無法自主，我勉強服下 Eyes of Fire 恢復清醒。

這次學乖了，先試試隱身術瞧瞧……。拿出了隱身術的護身符，默唸咒語，剎那間！原先四周蠢蠢欲動的獨角魔都靜了下來，可不是隱身術發生效用了嗎？



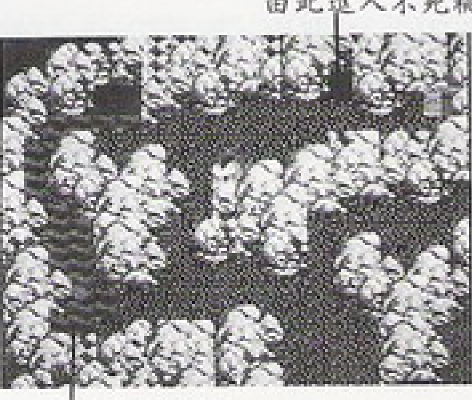
我小心翼翼地閃避這些怪物和岩石（撞到岩石發出聲響會使隱身術失效），看到洞穴北方有一缺口，於是迅速遁入缺口中。

來到一處露天的空地，只見一棵桃樹生長在中央空地上，一隻大熊不停地來回走動，似乎在看管這棵桃樹，察看既無結果，我便離開了。



▲大熊守護著桃樹

由北進入不死桃樹所

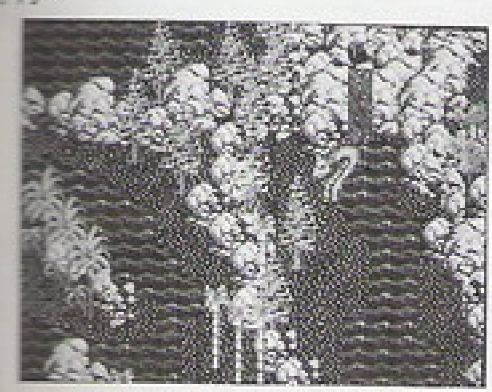


此處通往瀑布出口





回到洞穴中，仍施用隱身術自另一缺口離開洞穴。原來這缺口是瀑布的流出口，只見遠處一隻海甲蟲（隨機出現，倘若找不到，也可到范修躲藏的洞穴中去尋找，再不然只好靠運氣了），我藉隱身術掩護順利地接近海甲蟲，硬是拔了它的下顎，當即刻不容緩地趕去請喀瑞比作行水術的護身符。



在瀑布處巧遇海龍

接著我又趕回瀑布處，待海龍出現時，我施展隱身術和行水術欺身上前扯下它的鱗片，當然我也同樣地獲得了護身術的護身符。

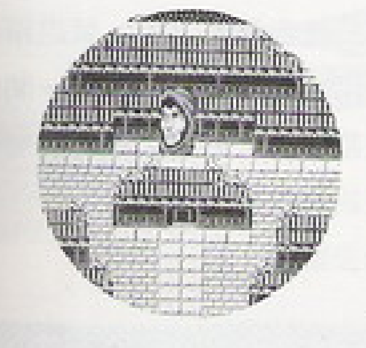
總算在幾番波折後，將四種黃教魔法都學到了，皮囊中又多了幾項寶貝。

一月十二日

在喀瑞比處作客，我突然記起今天晚上沈瑋將施放惡靈危害百姓和神廟住持，一股榮譽心驅使我火速趕往皇宮阻止沈瑋的惡毒計劃。

舢舨抵達皇宮碼頭時，天色已暗。我換上短袍（Robe），大剌剌地通過守衛直接打開皇宮大門。踏入皇宮前，守衛嚇唬我不得進入屋宅，只能在中庭活動。

進入皇宮，我選擇了右邊第一棟屋子，進入後，看來這是沈瑋的住處，桌上有一卷軸，讀完後，我將它抄了一份帶著（務必要抄）。



原來沈瑋和朱棣串通，在曾提皇帝的茶中下了迷藥，如今曾提仍在昏迷之中，並且被關在牢中某處。只要沈瑋仍在施法，即使給解藥也無法救醒曾提！

新月午夜，沈瑋會在他的閣樓上經由觀星門進入觀星台，並施放惡靈！！

沈瑋最怕有人發現死亡島上不死桃樹的秘密，並使用它的力量。

幸道——幸運之神化身為熊守護著不死桃樹，以防沈瑋毀了桃樹。但沈瑋知曉幸道在滿月夜晚會恢復原形，因此才在洞穴外設下了獨角魔以防有人到達該處。

一看時間已到，事不宜遲，我急忙趕上閣樓，這時候沈瑋已進入觀星台，並施放惡靈攻擊我，我趕緊使用護身術以防止鬼磷火的傷害。惡靈消失後，我燃起祝禱線香，使用火球術打破觀星門，結果沈瑋陷在觀星台上無路可走，他揚言將來會報此一箭之仇！！

雖然打敗了沈瑋，我仍遲了一步，惡靈已附上答鄉和湘樓兩處神廟的住持身上。榮譽心鞭策我應立即前去解救住持。

在離開沈瑋住處時，我在他櫃子中發現一份 Eyes of Fire（左側的藥櫃子勿接近，神秘的力量會襲上你全身，將你驅出屋外！）

一月十三日

今日我先到答鄉神廟，一進廟裡，只見住持目露青光，面目猙獰，顯然受身後惡靈的控制，而佛像也被附身了！！我正對了住持，施展火球術打向住持，只聽得一聲低吼，惡靈已被驅出住持身外。牠揚言下個新月時，沈瑋會再施放牠們出來，然後惡靈便消失了！

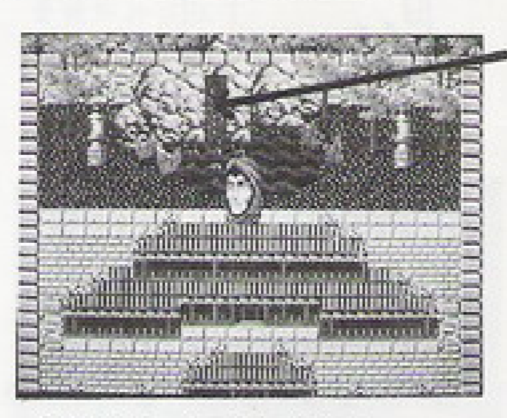
住持清醒後，我接受過他的道謝和祈福，然後暫別、並趕往湘樓神廟，也順利解決了另一個惡靈！（雖然沈瑋被困在觀星台上，不過他仍有能力施放惡靈。）

一月十五日

我決定再次深入皇宮大內探查究竟。換上短袍後，守衛無可奈何地讓我進入了皇宮。

我推斷最後方的宮殿應該就是朱棣的寢宮，先從這兒下手吧！我施展隱身術進入寢宮，入門後避過守衛，先進入右邊的房間。 有兩個女子看似友善，於是我解除隱身術上前打聽消息。原來她們是朱棣的嬪妃，但仍心繫曾提皇帝，希望我能解救她們，而她們也願儘力協助我們救出曾提。

在詢問到有關努比亞公主的消息時，嬪妃透露說她就被囚在此處，但是要和她溝通交談是一件天大的難題；此外，不時有茉莉花香從她的房中飄出。在問到皇宮時，她們告訴我唯一安全之處是後院的花園。



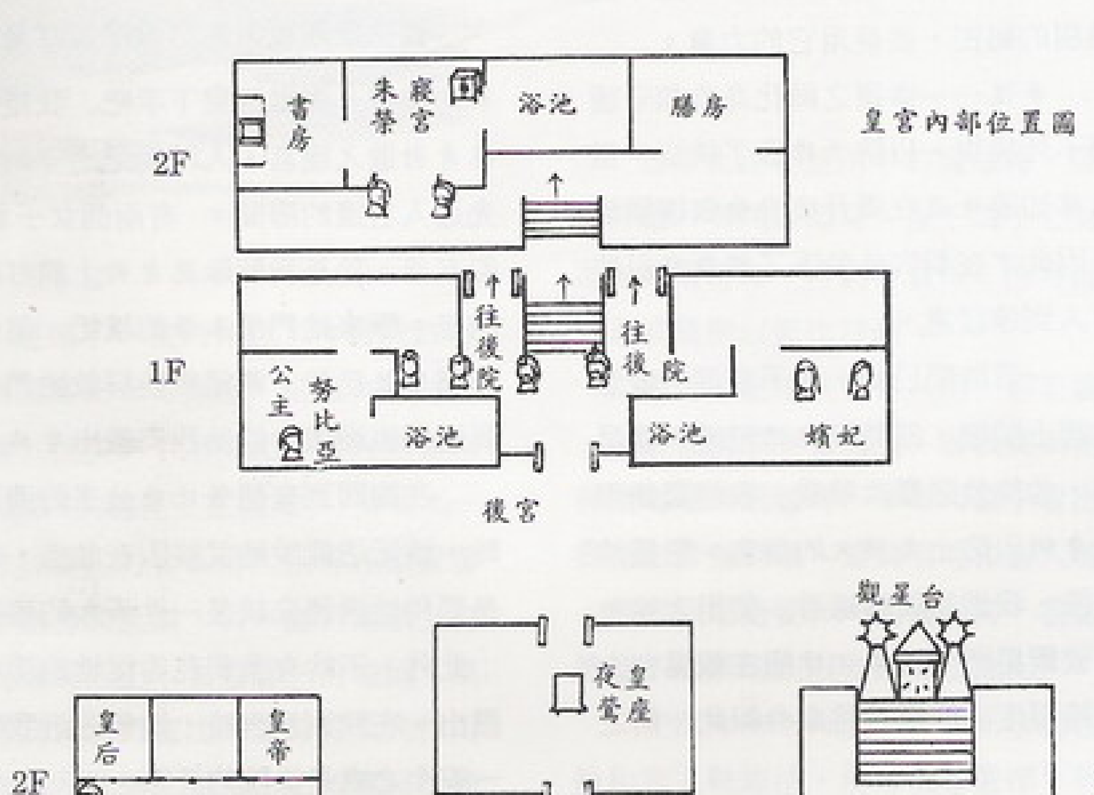
皇宮內唯一之安全避難所

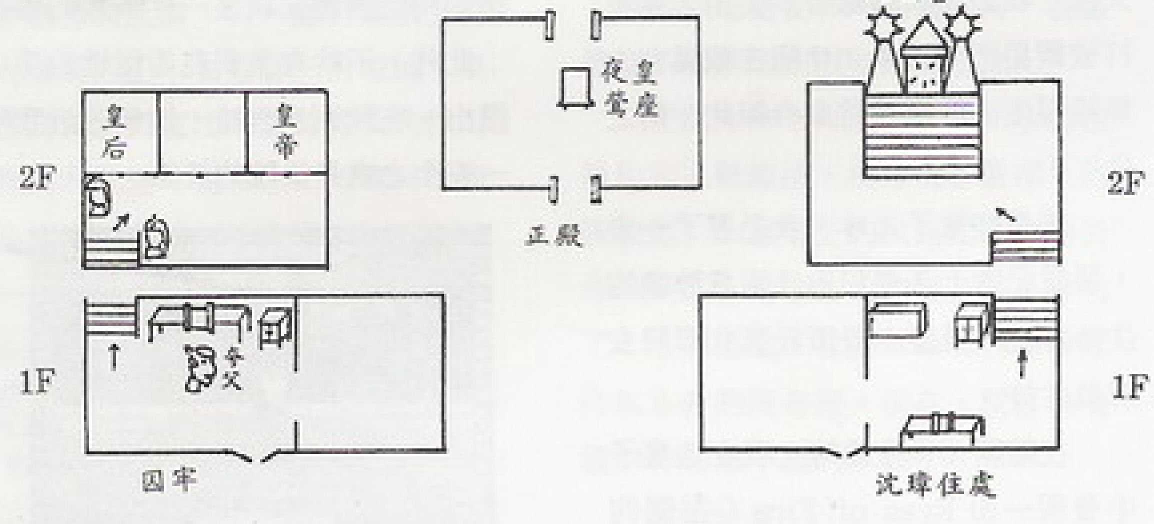
我離開後，再度施展隱身術來到左側房間，只見門口兩名外邦模樣的女婢守護在外，原以為應可順利通過，沒想到居然被視破行蹤。兩女婢擋住房門入口，用我完全聽不懂的語言



開口問道：「Gneziir leh zohr？」

我拿出在基薩禪院中所抄錄的對照譯語，並記起和努比亞人見面時的禮儀，回答以「Salah」，於是她們客氣地寒喧對答，並讓出通道，使我得以順利進入房中。（沒到基薩禪院看過藏經閣中努比亞語言卷軸的朋友，想必在此就遭到擋駕了吧！回去翻一翻有關的卷軸吧！）





進入房間後（倘若沒看到努比亞公主，想必你正好碰上公主淋浴的時間，可別闖到浴池去，會折了你的榮譽點數的！而且礙於禮數，公主也會拒絕和你交談。）和努比亞公主交談（別忘了寒喧！）。公主懇切地問我來意「Quesq ezherihntu？」，我正好口乾舌燥，於是要了一杯茶（dohnteh），入口之後，茉莉花香氣怡人，真是生津止渴的好茶。我對茉莉花產生好奇，於是詢問有關茉莉花之事。在確定我的心意之後，公主饋贈我一袋茉莉花茶，然後我謝過並與公主道別（manilah）。

由於天色已晚，於是我根據嬪妃所言到後宮花園中，安全地度過一宿。

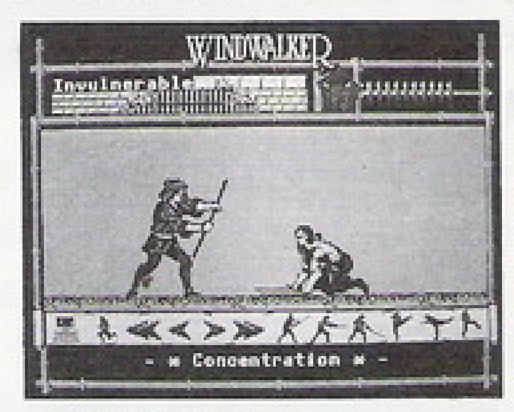
一月十六日

天色未亮，我便醒來，隨著曙光漸露，我發現花園的假山瀑布中有一小洞口，於是穿過瀑布進入洞穴。一位藥師模樣的中年人神色慌張躲在洞中，我想或許他就是范修吧！但上前攀談卻遭到拒絕。

我四下查看，原來洞穴另有出口可通往皇宮後方的海邊，或許范修就是從這裡進來的吧！攀談不成，我就離開洞穴再度潛入宮中。

此時正是朱楚早朝的時間，我隱身在一旁，沒想到碰撞發出聲響，引起朱楚注意，乾脆就先和他作個了斷吧！對付朱楚的雙劍，也許我手中有個武器較有把握，於是穿上了真理之袍、持好長棍、施展出護身術（想使用長棍則必須有護身術保護，否則朱楚會卸去你的短袍、棍棒，除非你對自己「空手對白刃」功夫深具信心）。

由於這半個多月來的磨鍊，再加上長棍護身，使我的武藝精進。但朱楚一來身手矯健，雙劍虎虎生風，二來每當我偶有得手，朱楚似乎又使出更棘手的招數使我無法接近，於是我以守為攻，並伺機出手以操勝算。漸漸地朱楚體力不支，在我最後一記「撥草尋蛇、打蛇隨棍上」強力反攻下，朱楚棄劍倒地，我終於打倒這個第一號大壞蛋！！



朱楚不支倒地！

朱楚在羞愧之餘，撂下狠話「你也許以為這次打敗了我，但我總有一天會再回來討回顏面！！」話說完，朱楚逃離皇宮（倉惶間遺漏一支鑰匙，未加注意，為我所拾），然後搭乘戰船沒入茫茫海中。或許將來有一天他會再出現，但只要他膽敢為害天下蒼生，屆時我必再度與之抗衡！！

再次遇見嬪妃，接受他們的道賀，嬪妃並交給我一把由朱楚處取得的木櫃子鑰匙。我來到朱楚的房中，用鑰匙打開其中一隻櫃子，找到一隻犀牛角（rhinoceros horn）。進入朱楚的書房，桌上的卷軸裡記載著朱楚的野心，原來在我到達甘勝國時，朱楚便派出殺手務必將我致於死地，野心蒙蔽人心至此，不禁令人咋舌。

接著我來到皇宮囚牢，在隱身術掩護下，我在木櫃中取得牢門鑰匙（開完木櫃後，隱身術會失效，必須儘快再施法隱身，否則獄史夸父會將你囚入牢中）。接著從桌上的卷軸記錄中，得知皇后和皇帝都被囚禁在此。於是我潛身上樓，擊退兩名守衛後，用朱楚的鑰匙打開第一間囚房，見到皇后時，她透露說有一些玉藏在皇帝的龍座後面，希望我能去取得，以



幫助曾提復位。

接著我打開第三座囚房，曾提仍然昏迷不清，或許湘樓村藥師能為我調出解藥也說不定。於是我暫時離開他們三人，隱身離開囚牢，到夜鶯皇后後面取出玉（Jade），離開皇宮直奔湘樓村！！

一月十七日

當我找到藥師盧勝時，對他提起皇帝之事（選擇 People 中之 Emperor一項）。盧勝見我帶有沈瑋的卷軸，經過一番閱讀，他說要解曾提所中的迷藥，只有范修才能配製解藥，於是他給我一份推薦信，要我帶去給范修，但信上封了火漆籤，倘若我折封了，則范修將不會接受這一份推薦信。

我火速趕往范修所在的洞穴（由洞穴另一出口進入較佳），范修看過推薦信後，說他可以作出解藥，也只有往生續命丹才能救皇帝。說完，他給我一把鑰匙，要我到他家中，打開小櫃子取出解藥所需之藥方，若我能將藥方上的所有藥材和藥方一起找到拿給他，則往生續命丹的配製絕無問題！！

來到范修家中，閱讀藥方卷軸後，我依樣抄了一份副本保存，以便帶給范修。此外，我得知需有五種藥材：

1.犀牛角粉末
2.努比亞茉莉花
3.金屑
4.不死桃樹的桃種子
5.玉石

目前我已有四種藥材，獨缺桃種子，然而只有等到滿月那天晚上才能見到幸運之神，但是我仍舊動身前往死亡島。

一月二十四日

來到死亡島不死桃樹旁已等待六日了，幸運之神的化身一大熊，仍然守護著桃樹。當午夜時辰一到，大熊站立起來化為人形，幸運之神幸道笑盈盈地對我祈福，並且將不死桃樹的桃種子贈送給我，最後他並應允賜我幸運之福（Luck），以遠離災厄。

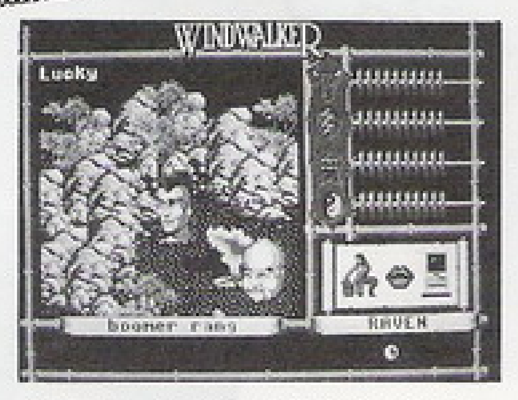
二月一日

在告別幸道後，就火速來找范修，談到解藥時（Antidote），范修見我已好集到所有的藥材及藥方副本，於是接過所有物品，回到他家中研製解藥，我跟著也來到范修家中。

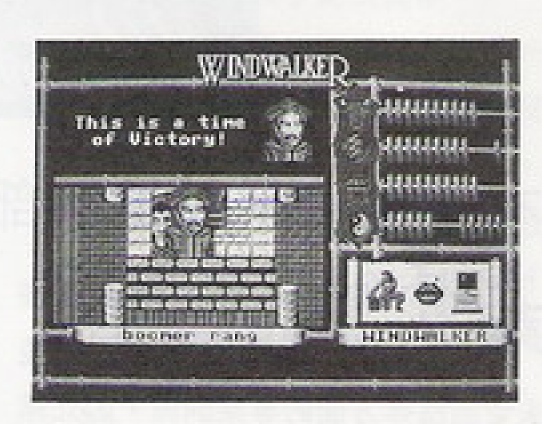
等范修作出解藥，我接過往生續命丹，立刻趕往皇宮囚牢。找到曾提後，小心翼翼地將他扶起，枕在臂彎裡，然後拿出解藥讓曾提服下（Use the Antidote）。起初不見作用，心想完了，大概解藥無效，但突然曾提動了一下，然後清醒過來。我們兩人回到大殿上，皇帝又重回他的龍座。

完成穆斯所交付的任務後，穆斯賜給我一項至高無上的榮譽，也是我心中一直盼的——風行者。

這是個勝利的時刻，甘勝國內舉國歡騰，一切又恢復往日的和諧。我站在山丘上，眺望著這個國境，盼望永世無窮的和平真正到來！



滿月時，幸運之神幸道現身賜福



曾提終於復位了



完成任務後，是否就此天下太平呢？

攻略

幻想空間III
4000分完全攻略

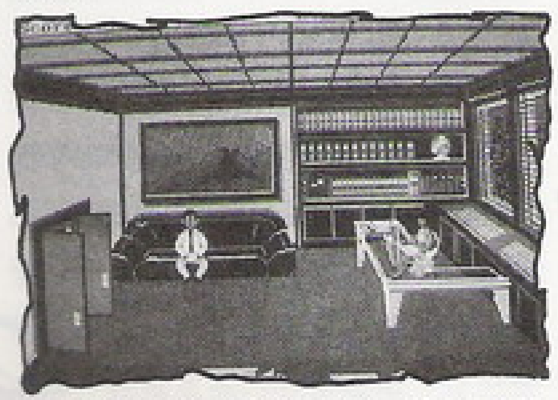
Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals

本文上接手册提示部份

/林宏亮

萊里為了求塔德的歡心，開始辦理土地產權問題，但是因為本身並未受過法律方面的專業訓練，因此萊里前往在奴吐尼島上頗有盛名的DCH律師事務所，其中的女律師蘇西（Suzi Cheatem）更為人所樂道。

在面對律師事務所的助理羅傑（Roger）時，萊里便要求見蘇西（Ask for Suzi），羅傑便問萊里有那方面的困難，萊里告訴羅傑是有關土地產權的問題（Ask for land deed），羅傑告訴萊里剛好蘇西小姐有空，因此萊里便走進了蘇西的辦公室。



寬敞的律師事務所裡，美艷大方的蘇西小姐正為萊里解答土地產權的問題。

在蘇西的辦公室內，萊里首先走到了沙發椅前，用很舒服的方式坐了下來（Sit down），然後仔細看了一下蘇西小姐（Look at Suzi），然後開始和蘇西聊天（Talk With Suzi）。由此萊里知道蘇西的辦事原則，如果是第一次找她幫忙的案件將免費服務，但是以後則每個案件均需收費五百元。身無分文的萊里聽了大樂，馬上談到正題（Talk about land with Suzi），蘇西詳細地為萊里說明了島上的習俗，同時告訴萊里將儘快辦理這件事情，在下次萊里來時便可以找羅傑拿土地所有權狀。

萊里心想蘇西如此友善大方，接著又談到了離婚問題（Talk about Divorce）。蘇西解釋了事情的複雜性，並保證只要五百元的費用便可以辦得妥妥當當。萊里心想現在身無分文，只好起身告辭，想法子去湊足五百元了。

萊里先走出了律師事務所，再走進去（讓羅傑有時間將土地所有權狀準備好），然後向羅傑拿辦好的土地所有權狀（Get land deed）一現在可以拿它向塔德示愛了。

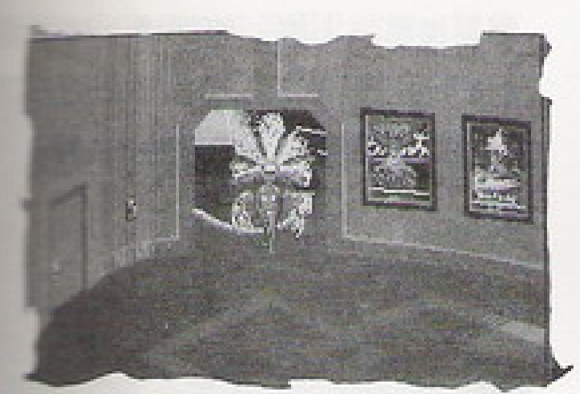
萊里興沖沖地走出了律師事務所，在經過噴水池前時突然想到在海灘上還留有桃妮的大浴巾，因此先到海灘上拿起大浴巾（Take towel）。心想不妨先做個日光浴（Use towel）一溫暖的陽光照在身上真是舒服一等到曬得差不多時便可以起來（Stand up），否則紫外線照射過度的後果請自行負責。現在可以到劇場去見塔德了，在經過落地鏡時不妨照一下鏡子看看是否健康多了（Look into the mirror）。

到了劇場入口，輕輕走到左邊的工作人員專用門，輕輕地敲門（knock the door）。此時塔德正好在裡面，她會問你是不是將土地所有權狀帶來了，萊里很快地秀了一下土地所有權狀，並且將它交給了塔德。塔德興奮之下便將萊里帶進後台，並且要以「身」相許，萊里在塔德的盛情邀請下也只得從命。

就在雲雨正濃之時，後台的微弱燈光熄了，而且布幕也緩緩打開，原來是該塔德上場表演了



。二人忽忙地將衣服穿上，慌亂之間萊里穿上了塔德的舞台裝，只好硬著頭皮走向舞台中央。在熱情觀衆的催促下，萊里做了有生以來的首次舞台秀（Dance），因為萊里跳的還可以，因此不斷地有觀衆丟一些小鈔給他，一場舞跳下來，剛好集夠了五百元。



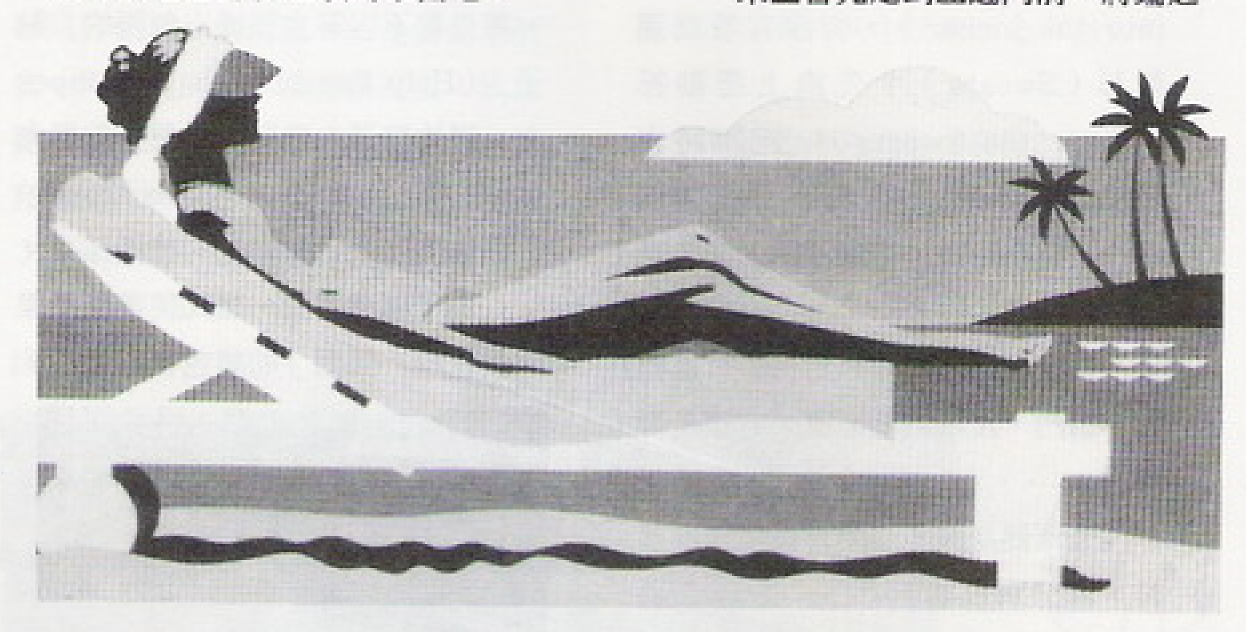
陰錯陽差害得萊里搖身一變成為名噪一時的舞孃，也因此賺了一筆外快。

有了五百元的萊里先生在走出劇場後，便迫不及待地趕往律師事務所，深怕不小心就把錢給花掉了。到了律師事務所，先將五百元付給羅傑（Pay Roger ＄500），然後再進入蘇西的辦公室。

隱約聽到羅傑在竊笑自己的打扮，沒想到蘇西看到身著舞台裝的萊里，一下子就從座位上爬起來，並立刻將通往大廳的門關上，將萊里拉到沙發上，然後開始…。原來蘇西對身著女裝的男人特別感興趣，不料不斷地有電話來打岔，使得柔和的氣氛消失無蹤，令萊里感到一切是多麽地無奈！

用同樣的方式，萊里拿到了離婚協議書（Get divorce decree），並迫不及待看了一下內容（Look the divorce decree）。萊里在其中發現了蘇西的減肥中心鑰匙卡，萊里連忙將這件事告訴羅傑。羅傑則告訴萊里那是蘇西小姐的一番心意，請萊里不要客氣，收下來。即然如此，萊里也只有受之不卻了。

走出律師事務所，回到劇場，換回原先的服裝（Wear the leisure suit），萊里走到了劇場對面的鋼琴酒吧。在這裡萊里看到了佩蒂（Patti），為她的琴藝及美貌所瘋狂，但是又不知道該如何向佩蒂表答愛慕之意，或許該送個鮮花之類的東西吧！



萊里走出酒吧，在島上四處尋找合適的花朵，終於在一處岩洞中找到一此地照到陽光的部份，蝴蝶蘭長的非常茂盛。萊里小心翼翼地走到岩洞的邊緣，將蘭花摘了一些下來（Get some orchid），並將之編成一個美麗的花環（Make lei from orchid），然後以最快的速度回到鋼琴酒吧。（如果你在其他地方逗留太久，以致鮮花失去了新鮮度，可別怪我沒警告你）。

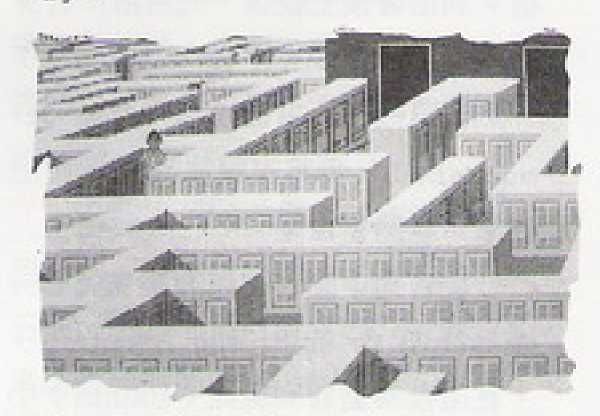
再一次見到了佩蒂，萊里仔細地看了一下（Look at Patti），愈看愈是喜歡，趕緊送上鮮花製成的花環（Give lei to Patti），並開始和她交談。萊里心想該和佩蒂約會一下，於是向佩蒂提出要求（Date Patti）。佩蒂說她決不會和有婦之夫約會，萊里立刻將離婚判決書拿出來給佩蒂看（Give divorce decree to Patti）。沒想到佩蒂又說她希望能和「強壯」的男人約會，萊里看了一下自己已經凸出的腹部和鬆弛的肌肉，只好失望的離開了酒吧！

難道萊里就這樣沒有希望了嗎？當然不！別忘了萊里身上還有一張蘇西小姐送給他的減肥中心鑰匙卡，於是萊里動身前往減肥中心。

進了中心以後先四處看看，左邊的門是通往更衣室及健身房，中間的門是通往有氧舞蹈中心，右邊的門原是膚色保健中心，但是目前故障檢修中。

萊里首先走到左邊門前，將鑰匙卡插入電腦鎖中（Use keycard），打開門後便進入了更衣室中。

面對一排又一排的衣櫃，那一個是蘇西的衣櫃呢？你是不是後悔沒有向蘇西問淸楚呢？其實不必如此，所有線索在鑰匙卡的背面，趕緊翻過來看（Look at back of keycard）。上面有一個數字「69」及三個商店名稱—69表示蘇西的衣櫃是69號，三個商店名稱是開衣櫃的密碼。這三個密碼不是固定的，完全視你遊戲時之情況而定，趕快拿出遊戲所附的指引手冊，找出三家商店所在的頁數（有標明第××頁），這就是號碼鎖的號碼。



蘇西的儲物櫃在哪裏？

現在走到蘇西的衣櫃前（用Look the number來找到69號衣櫃，在畫面中央稍左處），輸入Open the locker指令，依序輸入三個密碼，如果是正確的衣櫃

及號碼則可以打開衣櫃。

看一看裡面有那些東西（Look into the locker），有沒有看到運動衫（Sweats）？先換上運動衫（Wear the Sweats）。記得將衣櫃鎖好（Lock the Locker），否則等一下運動回來，可就被別人順手牽羊摸光了。

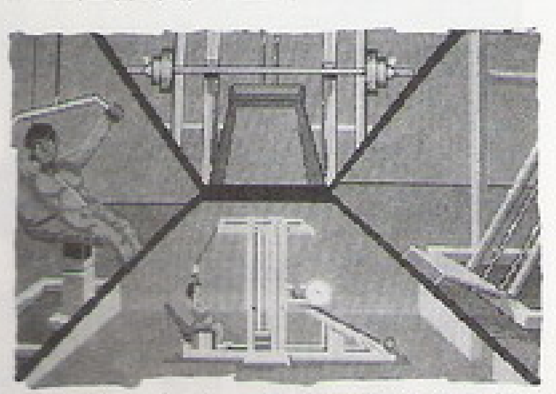
再來，走到畫面的右上方，這裡有一個門，左邊的是浴室，右邊是健身房。

先到健身房，裡面有幾項運動器材，請分別以躺下（Lie down）及坐下（Sit down）來開始鍛鍊身體。每一項只要做二、三下以上就可以了，全部做完後你可以看到我們的萊里先生變得有如阿諾一般的「魔鬼」身材，只是一下子又「消」了下來，不過也恢復了萊里年輕時的強壯體格。

回到衣櫃旁，用同樣的方法打開衣櫃，換上大浴巾（Wear the towel），然後進入浴室。走到畫面上方中間打開水龍頭（Turn on the faucet），開始洗一個舒適的熱水澡。別忘了使用肥皂（Use the Soap），否則是洗不乾淨的。

洗完了澡，回到衣櫃旁，打開衣櫃。別忙著換上衣服，先用浴巾將身體擦乾（Use towel to dry body），然後噴一下「古龍水」（Use deodorant），再將衣服換回來，鎖上衣櫃，離開更衣室。

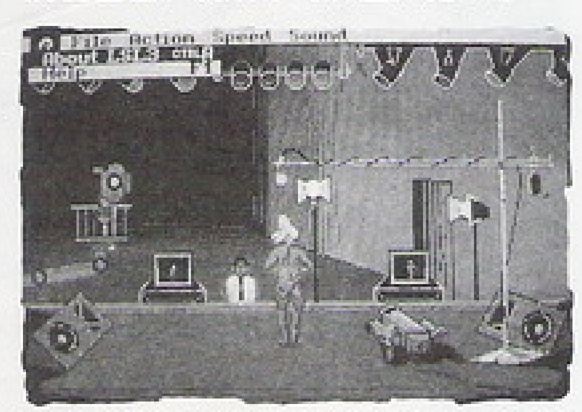
接著到中間的有氧舞蹈室（Use keycard to enter the Aerobics），在這裡萊里看到斑比（Bambi）小姐正忙著錄影的工作。



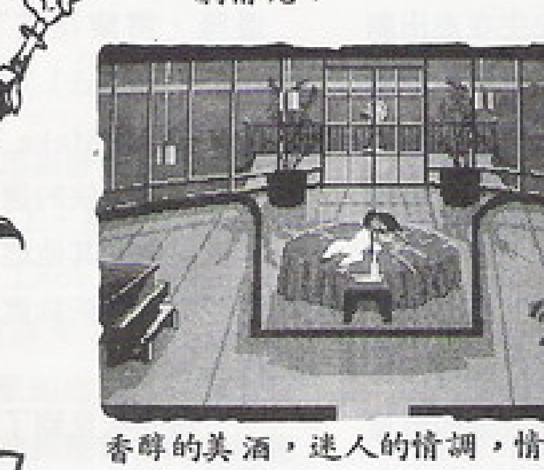
為求伊人青睞，健身房讓萊里美夢成真，擁有魔鬼阿諾的身材。

萊里趕緊前往搭訕（Talk to girl），了解斑比小姐正為題材而傷腦筋，萊里義不容辭立刻提出創新的「點子」（Help Bambi with videotapes）。斑比聽了大感興奮，便依萊里先生的指示，One More，Two More…，很快便完成了錄影帶的拍攝作業。

為了感激萊里，斑比便帶著萊里前往已經「關閉」的膚色保健中心。



健美女郎斑比採用萊里的建議，接下來會有什麼精彩劇情呢？



香醇的美酒，迷人的情調，情投意合的萊里與佩蒂，終於情不自禁地……

在此萊里「試驗」了一下強壯的體魄，於是信心十足地回到鋼琴酒吧去找佩蒂。

這一次佩蒂終於答應了萊里的約會（Date Patti），只是要萊里記得帶一瓶酒前去，將閣樓房間的鑰匙交給萊里後，佩蒂便從內部人員專用門離開了。

萊里要到那裡去找「酒」呢？一路走著、走著，萊里到了保羅的脫口秀場，一進門，發現中央桌上正有一瓶酒在那兒，同時沒有人注意到他，於是萊里連忙坐下（Sit down），並將酒收了起（Get bottle of wine），也順便聽了一場冗長的笑話（相信你按 Enter 鍵也按得手發酸了吧！不過有100分作為鼓勵）。

聽完後，萊里站了起來（Stand up），準備離開，突然發現在入口左方的桌子，坐的不就是作者艾爾（Al）先生嗎？連忙前去寒暄幾句（Talk to auther），不料卻碰了一個「軟釘子」。

帶著酒，萊里回到了賭場，這次向入口右方的旅館區前進。這兒有二座電梯可以上樓，首先按上樓按鈕



萊里夢中的情人—浪漫多情的佩蒂。

痴心的佩蒂

（Push the button），等電梯停了以後再進入電梯。電梯內只有二個按鈕，萊里先生將佩蒂給他的鑰匙插入鑰匙中，並按了九樓按鈕（9），電梯便將萊里帶到了佩蒂的套房內。

佩蒂早就在等萊里的到來。萊里將酒放在床邊的桌子上，接著…（Make love with patti）。



愛到最高點，溫度計也沸騰。



多情的萊里

在萊里和佩蒂雙雙沈醉在愛情中時，佩蒂突然想到該和安東尼（現任男友）說再見了，因此在夢中脫口而出：「去你的，安東尼！」可憐的萊里聽到了安東尼三個字，以為自己強健的體魄仍然無法贏得美人的芳心，傷心之餘乃黯然離去。

佩蒂一覺醒來後發現枕邊無人，想到如此理想的伴侶因此遠離，不禁無法入眠，走到了陽台上獨自傷神。突然看到遠方有一白色閃光，忙用望遠鏡觀察，卻只看到身著白色休閒服的萊里正走進了島上未曾開發的原始竹林之中。佩蒂心中感到無比的難過，決心前往找尋萊里，說明一切的誤會，希望萊里能夠原諒她！

從這裡開始，遊戲的主角變成了佩蒂，諸位玩家大人手中的鍵盤、搖桿或滑鼠也控制著佩蒂的一舉一動了。

因誤會而別離，多情佩蒂潸然淚下，決心找回萊里，並求得他的原諒。

首先佩蒂拿起剛才和萊里共飲的空酒瓶（Get empty bottle），然後穿著外出的衣物，包括（Wear panties, Wear pantyhose, Wear bra, Wear dress）。接著走到了鋼琴酒吧，在入口的告示牌上找到了一枝奇異筆（Get magic marker），並帶走全部的小費（Take snifter），步出賭場。

到後方更衣室旁的水槽邊，將空瓶子裝滿水（Fill bottle with water）。現在的佩蒂已經完成了出發前的所有準備，欠缺的只是在原始森林中的求生經驗了。

佩蒂由賭場出發前往原始竹林，經過岩洞旁的草地時，發現「脫衣秀」場終於開放了。佩蒂心想或許可以在那兒打聽到一些消息，於是便走上前去。可是門房卻不讓佩蒂進去，執意要收「門票」。於是佩蒂就把身上所有的錢都給了他（Give tips to man），剛好夠一張門票的錢。

進去以後，佩蒂找了一張桌子坐下，開始觀看達爾（Dale）的表演。受了激動的心情影響，佩蒂將身著的底褲擲向了表演中的達爾（Throw panties to Dale）。

英俊的達爾向佩蒂提供許多有用的訊息，並祝福佩蒂早日找到萊里。

等到達爾表演完後，達爾走到佩蒂的桌前，佩蒂先看著這位英俊的男仕（Look Dale），接著和他談話（Talk to Dale），並打聽有關原始竹林的資訊（Talk about forest）。達爾不厭其煩地為佩蒂說明了很多有用的意見，並祝福佩蒂早日找到萊里團圓。

爬上椰子樹摘下兩枚椰子。

離開秀場後佩蒂直奔竹林入口。在進入前記得先將遊戲進度儲存下來，因為整個原始竹林有如一座天然迷宮，很容易在其中疲累而走不出去的。

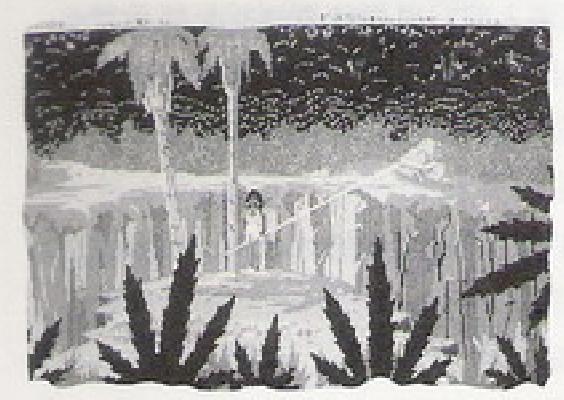
竹林迷宮共有9×9合計81個畫面，請按照下面次序前進。上，上，右，右，上，左，上，右，上，上，上，左，左，下，左，左，上，上，左，上，必定可以走出竹林。不過途中一定會感到口渴疲乏，此時就必須喝水以提振精神（Drink water）。

原始竹林的起點。

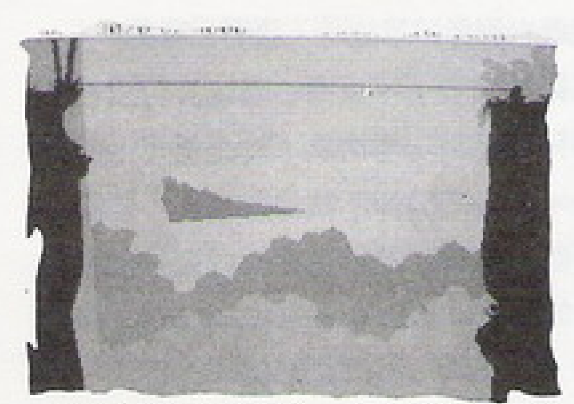
走出迷宮後，你可以看到一條清澈的小溪，請走到溪邊再喝一次水（Drink water）以徹底恢復體力。接著向前進，走到一處山崖頂上。從這兒只有靠自己想辦法才能下到斷崖的下面。

佩蒂找了好多東西都無法達到這個目的，突然佩蒂看到了懸崖邊的大石頭，想到了自己身穿的「杜邦」生產超強伸縮的褲襪，於是將它脫了下來（take off the pantyhose），並將它綁在大石頭上（Tie pantyhose on rock），然後用它將自己吊向斷崖底部。在一串超越極限的伸展後，褲襪終於斷裂，可是佩蒂也安然無恙地落到了斷崖底部。

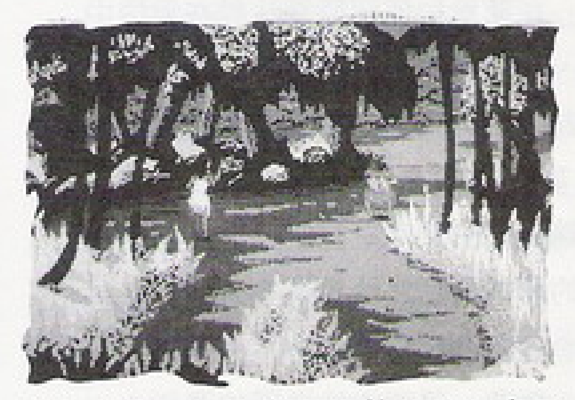




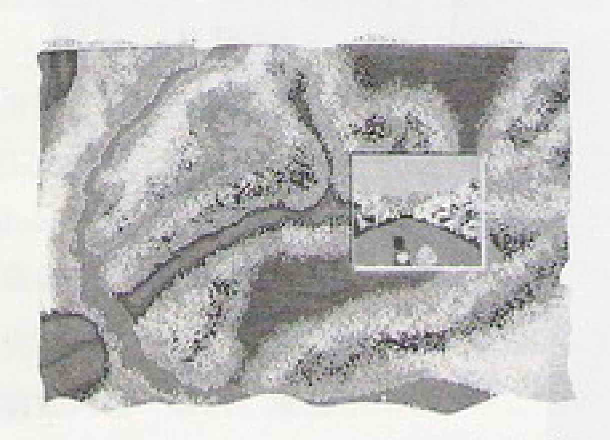
準備橫跨峽谷，先做好萬全準備。



為了找尋心愛的人，即使像這樣的高難度動作也在所不辭。



野豬出現，趕快使出特製的神秘武器。



為了順利通過急流，必須閃避任何的障礙物。

話雖如此，佩蒂依然遇到了新的難題，原來落下的地點是在一處孤懸的平台上，和四週的土地隔著極深的峽谷。

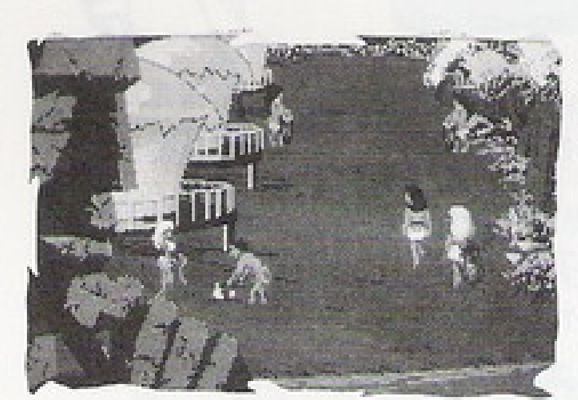
佩蒂四處搜尋材料—首先在崖邊的椰子樹上找到了二顆椰子（Climb tree, Get coconut），接著在南面的山壁上找到了以前農奴基博士所遺留下來的大麻，於是佩蒂拔了很多大麻葉子（Get marijuana），並將之搓成繩索（Make rope from marijuana）。

佩蒂試著將繩索套在對面的岩石上（Throw rope on rock），試了幾次後終於成功。佩蒂再將繩索的另一端牢牢地綁在椰子樹上（Tie rope on tree），完成了一條橫跨峽谷的吊索。為了安全起見，佩蒂又用身上衣服的下擺做了安全套索（Make harness from dress）套在繩子上，然後沿著繩索爬（Climb rope）到了對面的地上。

由畫面的左上方繼續前進，到了另一個畫面以後可以看到遠方的河流。

佩蒂心想該處是野豬出沒之地，必須有所準備，否則碰到野豬，就糟了。於是將胸罩解了下來（Take off bra），將二顆椰子放入裡面（Put coconut in bra），做成一對簡易的「流星鎚」，只要野豬出現，一定讓牠好看！

果然在快到河邊的時候，野豬向佩蒂衝了過來，佩蒂不慌不忙地將「流星鎚」擲向野豬（Throw bra to pig），一下子就把野豬打到河裡去了。



佩蒂落入亞馬遜女吃人族的手中。

到了河邊，唯一的出路便是走水路，可是又到那裡去找船呢？只好利用岸邊的一截浮木了。

佩蒂走到河中，游到浮木旁，將浮木推往河中央（Push the log），並坐上浮木（Sit on log），開始順流而下。

請立即將遊戲進度儲存下來，因為接下來是一場緊張刺激的「躲閃」大戰，你必須左右移動佩蒂所坐的浮木，以避開河中的其他障礙物（如樹枝、草叢等）。如果你成功地渡過了這一段驚險的航程，佩蒂將到達一處平緩的岸邊。

忽然，從岸邊的樹上落下一張大網，將佩蒂罩住，原來可憐的佩蒂落入了亞馬遜女人族的手中了，真是悲慘啊！亞馬遜的女獵人將佩蒂抬進了他們的村莊，關入籠子之中，準備煮來吃掉。

佩蒂發現在籠子裡面關的另外一個人竟是萊里！高興之餘，連忙把一切的事情告訴萊里。萊里聽了大為感動，只是埋怨他們倆人的「時日無多」了。望著即將煮開的大鍋，兩人能期待什麼奇蹟發生嗎？



人生何處不相逢，相逢竟然在籠中，萊里佩蒂兩人相擁而泣不禁唏噓……

有！佩蒂從身上找出了還沒派上用場的「奇異筆」，用它劃了一扇小門（Use magic marker），然後和萊里雙雙由這個小門溜走了！（簡直變成了國王密使的故事嘛）

在一陣飄浮落下後，萊里及佩蒂來到了"Sierra on line"公司的



製片現場，嚇跑了正在製作警察故事II的工作人員。

萊里和佩蒂向右方行來，到了堆置道具的道具室。再向右走，忽然兩人都飄浮了起來，原來這裡是攝製宇宙傳奇II的無重力室。你必須移動佩蒂到畫面右下方的開關處將機器關掉（Turn off machine），這樣兩人才能繼續向右方前進。

接著到了國王密使IV的攝製現場，女主角蘿塞拉正為 NG 太多次而懊惱，而導演羅勃特（Roberta—Sierra on Line的老闆娘）也看到了萊里和佩蒂。





結局的方式是否令你覺得意外呢？

精彩的完結篇

精彩無比



在一番溝通後，萊里決定投效Sierra on Line公司，並在羅勒特私人的湖濱別墅中，和佩蒂兩人將萊里以前所遭遇的種種，編成你我都很熟悉的立體冒險遊戲系列—幻想空間 I、II、III集，這就是所謂的「話說從前……」。

你是否也完成了所有事情，拿到了4000分的得分呢？如果沒有，趕快拿出遊戲說明書及參照本文所述，看看是否遺漏了那些動作。如果沒有遺漏，應該可以拿到滿分的，因為筆者就是拿了滿分，才寫下這一篇「滿分攻略」的啊！

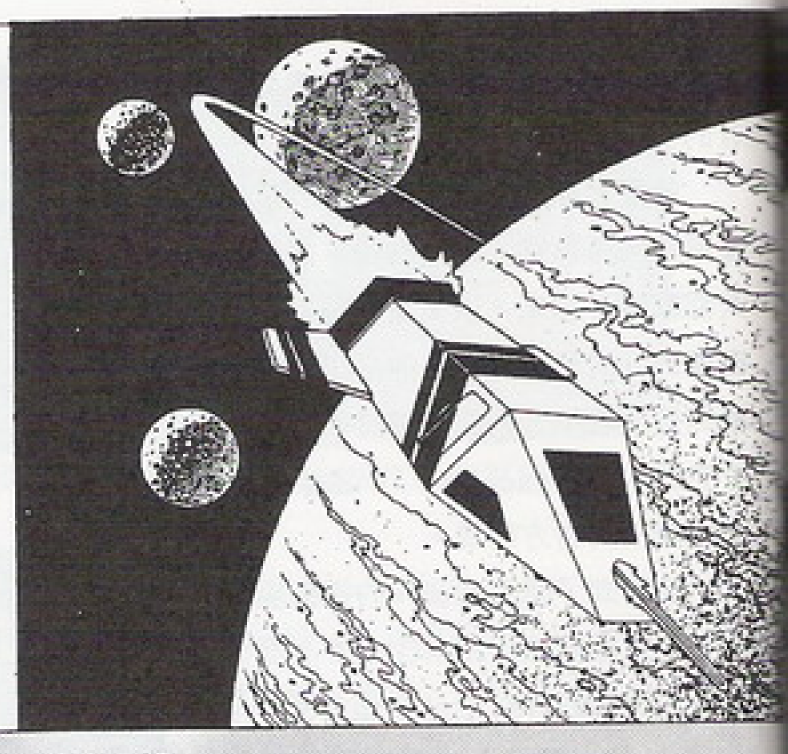
幻想空間III　　到此圓滿結局，感謝各位萊里迷的厚愛。





銀河英雄 完全攻略

HE-MAN （二）



SPACE ROGUE

進入納西（Nar' See）星系就發現小毛賊很多。他們駕駛著護甲不很強，動作卻十分靈活的鏢槍式（Dart）太空船到處肆虐，專門對付載滿貨物，行動遲緩的運輸太空船。這種太空船對於想撈一筆的海盜而言，簡直就等於多汁肥肉的代名詞。

在飛往拉格蘭採礦站（Lagrange Mining Station）途中，有幾個不長眼的小毛賊，竟把我的太空船當作他們的獵物！不知是窮瘋了還是剛出道沒多久。

對付他們最好的方法就是以靜制動，不要跟著繞圈子。只要一鎖定，馬上就用雷射猛打，等到海盜太空船護甲被剝得差不多時，再發射 SM-1 飛彈送他上西天。這趟旅程倒是賺了不少賞金。

進入採礦站後，發現一件令人沮喪的事，就是此地沒有提供太空船修護與補給的服務。望著在戰鬥中被打得剩下不多的船殼護甲，深感英雄實在不好幹！哎！

在交易中心買了滿船的鈦金屬（titanium），總共才48 CR，若能順利地送到目的地，一定大發利市。

採購完畢，我決定到酒吧喝一杯，順便去找費爾姆博士所說的西沙斯阿根人。果然，在酒吧一角坐著一隻綠色的恐龍人，混身覆蓋著鱗片，還有條長刺的大尾巴，而那牙齒森然的大嘴巴，令我不住地撫摸自己的脖子，深怕他一口咬上來……。

硬著頭皮走上前去，他卻很高興地招呼我：「嘿！小傢伙，你可以叫我伯伏（Borf）。我是西沙斯的哲學家。願意與我共飲嗎？這酒吧供應甜美的西沙斯酒。」

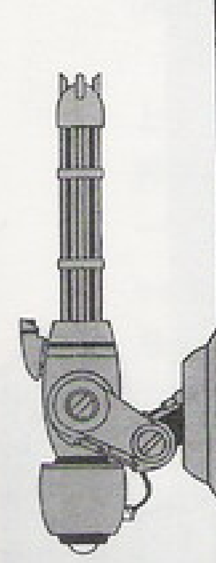
我他這麼熱誠，我也不便拒絕（選「Sure」）。

伯伏向酒保招了招手，他馬上
來兩大杯浮著許多泡沫的褐色佳釀
第一口我只啜飲了一下，覺得還不
，就開始大口地牛飲起來。

正當酒酣耳熱之際，我記起了
費爾姆博士的話，向伯伏說了一句「
Rakbit」（選「Other…」，再鍵
「Rakbit」）。話一說完，伯伏
眼睛馬上閃著紅光，手上的爪子大
。我不覺地閉上眼睛……。

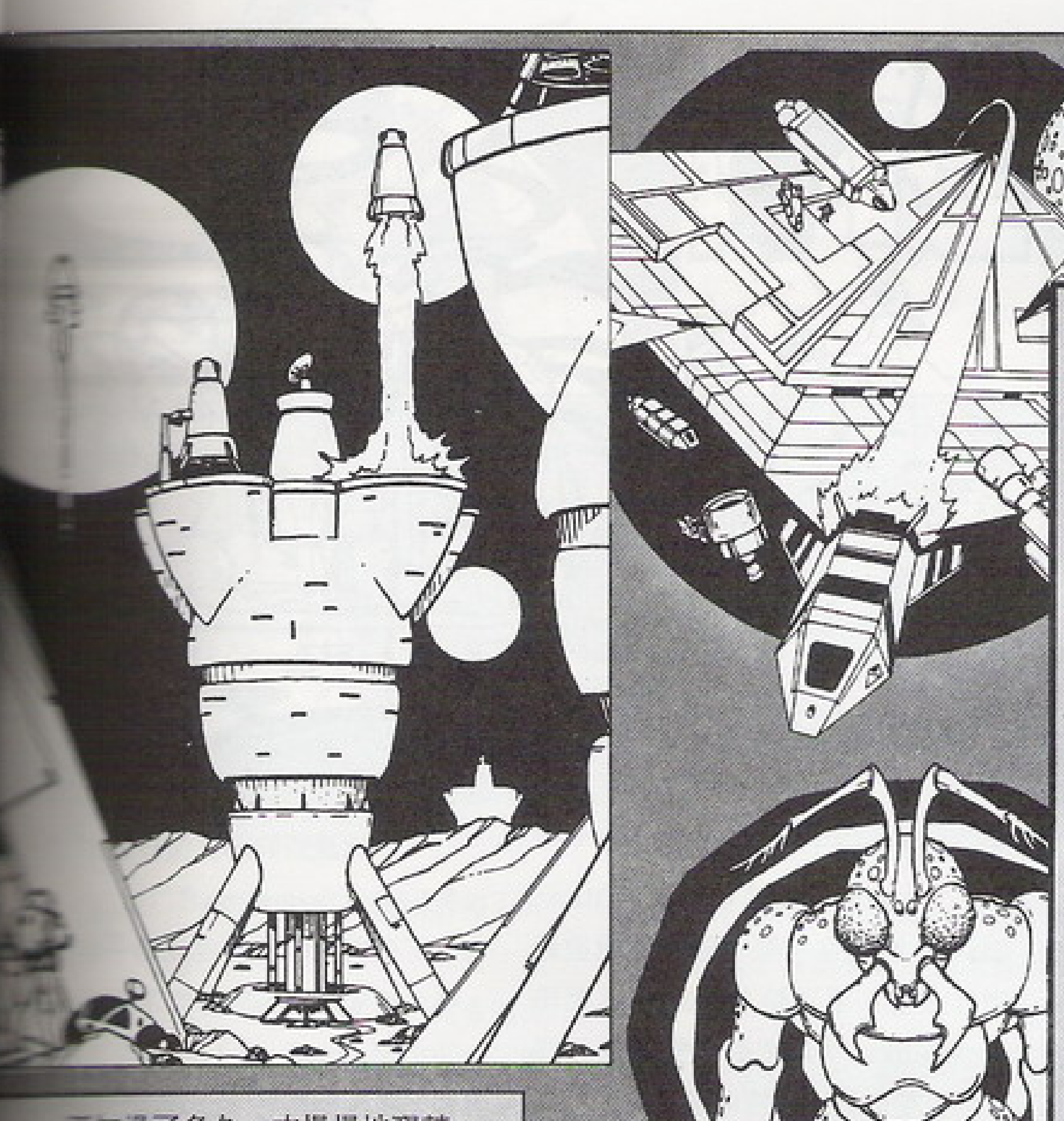
「天大的侮辱！」伯伏大吼
「有一點你倒是很正確：我不能在
裡採取攻擊行動，真是有勇氣的小
伙。」

用仍不住顫抖手舉起了酒杯，
將剩餘的酒又喝了一些。大約五口
後，我開始覺得茫茫然，不知身處
處，也忘了自己是誰。鼓起了酒膽
我站起來蹣跚地走開，語無倫次地
伯伏致謝。



SUNRACER









不知過了多久，才慢慢地醒轉。在酒吧旁的房間，我看見一位身穿蜂巢保安會（HIVE）套裝的十幾歲女孩。

「嗨！我名字叫蒂娃（Tiwa），你是太空海盜嗎？」

在我還來不及回答前，她又冒出一堆話：「玩過蜂巢歷險嗎？我可以玩到錢掉出來。」

「錢會掉出來？」我反問。（選「Credit drops？」）。

「對呀！打過第五關就可以贏錢，我妹妹蓓柏（Cebak）的技術和我差不多。我們是雙胞胎姊妹，但我們不常見面。她和媽一起住在海爾莎拉星站（Hiathra）。嘿，你可以幫個忙嗎？」

我記起在海爾莎拉星站所遇到的小女孩，原來是雙胞胎，怪不得似曾相識。我一口答應了（選「Just name it」）。

「哦，太棒了。我寫了一封信給我妹妹，但最近昆蟲人常攻擊郵務太空船，使我不信任郵務的效率。你可以幫忙送這封信嗎？請等一會兒，我馬上就寫完。」她潦草地寫了幾行，然後將那封信交給我。

一切準備就緒，我發動逐日者，向下一個星系：貝薩路提（Bassruti）前進。

在自由公會前哨站（Free Guild outpost）賣掉了所有的鈦金屬，賺了一小筆錢。另外還發現這裡舶來寵物（exotic pet）的價格居然每貨櫃高達225 CR！同樣的貨品在科羅納斯星系只賣35 CR。這可是一條生財之道。

在酒吧中，我遇見了一個穿著帝國衛隊便裝的年輕人，這表示他正在休假。

「公民，我的名字叫圖姆（Toom）。」顯然想找個人搭訕。

我找了個話題和他攀談（選「ON Leave」）：「你正在休假嗎？」

「是的，別的守衛代我的班，所以才能在法安（Far Arm）到處遊歷。在這裡我遇到許多和善的人民。」

「像誰呢？」，我問。（選「Like who？」）

「嗯…，我想想……我最近遇過誰呢？哦，就像艾凡斯塔女伯爵一樣，她是我遇見地位最高的人。心思非常敏銳，但她最近惹上了黑手教（Black Hand Cult）。」

「很高興遇見你，再見。」我向圖姆告別，離開自由公會前哨站，就近前往西葛星系（Sigure System）一探。它離貝薩路提星系只有5光年。

在往特洛加前哨路途中，遇到許多曼其太空船（Manchi）。這些該死的昆蟲人，一遇到其他太空船，馬上像瘋狗一樣，不分青紅皂白就攻擊。一旦被纏上，除非擊落他們，否則就是沒完沒了。在這星系，帝國勢力鞭長莫及，只能買好一點的武器自保了。

在特洛加前哨站的酒吧中，我向一台破爛機器人買了一份偽造的貨艙文書（forged cargo paper），可以打發星站的警衛，將違禁品運進去。這對口袋不十分飽滿的我非常有用。

這裡是黑手教的大本營，我在沈思室中遇見一個穿著斗篷的奇怪女人。她正在深深的沈思，沒察覺到我的存在。我輕咳了一聲，她才驚訝地抬起頭。

恢復鎮定之後，她拉開頭巾說：「我叫尼辛姊妹（Sister Nycene），是這裡的入門沙彌，你需要指點方向嗎？」

我遲疑了一下，這女人無法用言語形容臉孔，是如此的不平凡！。我決定離開（選「NO,Thanks anyway」）。

尼辛姊妹舉起她的手，露出一個無眼臉的黑眼刺青，吟出一連串難懂的文字，然後又回到深深沈思中。





銀河英雄

在酒吧北方有個房間，一進門就個自稱為女主教的老女人要透視我的心靈。我立即轉身就離開了。

因為金錢短缺，我決定在貝薩路提（Bassrati），西葛（Sigure）和賴德（Zed）三個星系之間跑單幫賺取運費。但較危險的地方是賴德星系的密康四號（Micon IV）採礦站，它四週被殞石群所包圍，要進入採礦站很少船殼不受損。

在密康四號的酒吧，我遇到一個戴著眼罩的傢伙，樣子看起來像是童話故事中的海盜。他說；「呵！陌生人，費利屈（Flitch）能為你服務嗎？小道消息。只要價錢合理，你就能得到想要的消息。」

我問他價錢（選「What's the price」）。

「我想……25 CR 吧？」

我同意了這個價錢（Agree the price）。

「你要關於任務（Job）、海盜（pirates）還是太空船（Ships）的消息？」

我先問任務（Job）。

「我有個朋友叫奇夏（Chi-Sha），她正在找一個特殊的微晶片（Micro chip）。我不清楚她的目的，不過，我弄到了一片。送到她手中就可獲得相當的獎賞。」說完就遞過來那塊微晶片。我小心地放進口袋裡。

接下來，又花了25 CR 詢問海盜的事（Ask about pirate」）。

他回答：「你看來像是想加入海盜集團的小伙子—我幹海盜很久了—若是我，我會去找史克萊兄弟幫（Scarlet Brotherhood）。他們的大本營在貝薩路提（Bassuti）。你得先去找奧瑪（Omar），他負責檢查所有想加入的人。」





我最後問了有關太空船的事。

「太空船？離開泰坦級（Titan Class）戰艦遠一點，除非你想被轟到外太空。平底船（Scow）與運輸船（Tanker）是肥嫩又多汁的，從正面攻擊他們，那裡防護罩比較薄弱。

胡蜂（Wasp）型的高速度要留意，但僅此一點足以稱道而已。禿鷹式（Vulture）相當狡滑，從未有人逃過這些昆蟲太空船的魔掌。」

當我問完所有問題時，費利屈說：「如果我們在未來能做生意的話，不要猶豫地問吧！」然後他把眼罩打開，用一顆正常的眼睛向我猛眨，才走開。

接著，我前往拜訪普羅斯克（Prosk）博士。他是個穿著白色實驗衣的傢伙，正在一堆奇怪機械中敲敲打打。口裡喃喃唸著鯨油、變種油等名詞。

「歡迎。你要來看我的新發明嗎？哦，抱歉，我忘了先自我介紹。我是普羅斯克博士，這裡是我的反重力實驗室。歡迎來此參觀，如果有什麼問題，儘管發問。」接下來，他又回到工作上。

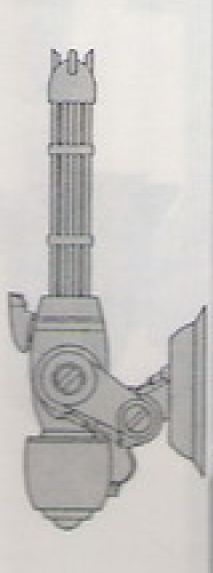
「你最新的研究是什麼？」（「Latest invention？」）

「啊！我快要完成第一台真正時空跳躍機，不需再使用瑪尼爾閘站（Malir Gate）。但還缺一個件—轉化線圈（Transmutation C）。它被曼其人搶走了，我手邊沒有備用品……」。

我馬上答應幫他弄一個（選「I'll find a coil」）。

「太好了！我想…呃…一時想不起來，總之祝你好運。」

經過這些事情之後，我決定再去找艾文斯坦女伯爵，了解有關女主教的事情。







啊噠裝備店

/Lord Jean







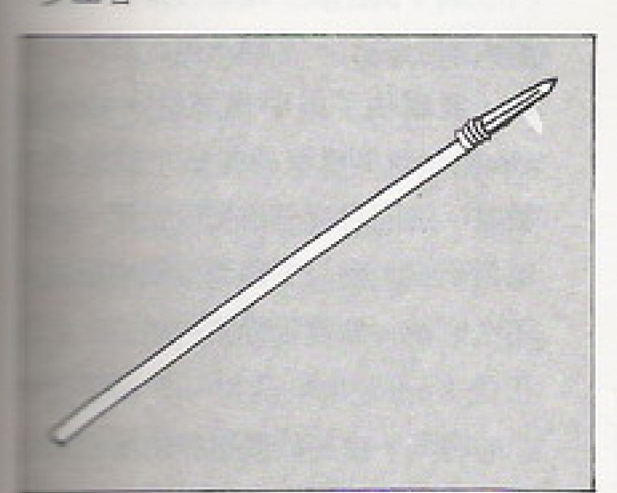




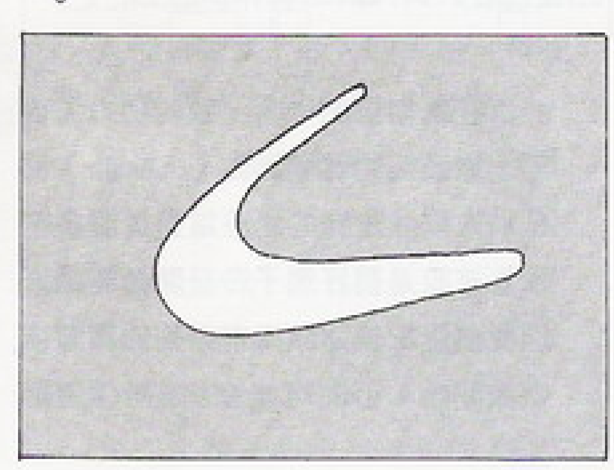
各位冒險者大家好，這次有沒有挖到什麼有趣的寶物啊？沒有！沒關係，下次再拿來敝店，一定會給你高價收購。喔，有人抗議了！呃，言歸正傳，今天要介紹的是投擲性武器，它射程僅次於弓矢類武器，但威力差不多。沒錢買弓箭時不妨用一用。

投擲性武器，基本上是以肩或手腕的力量將手中的武器向遠方敵人射出，其有底下幾種：

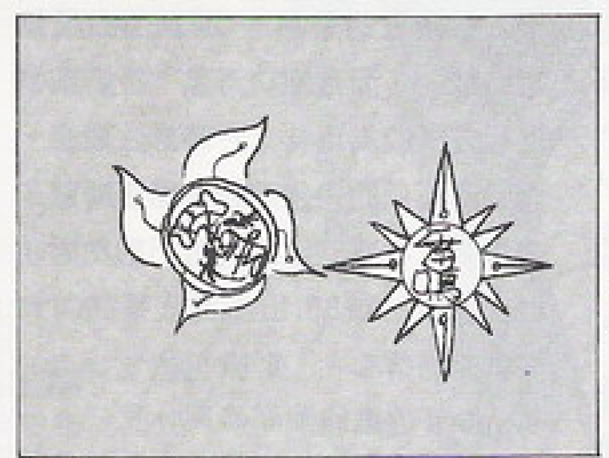
1.鏢槍（Javelin）：和長矛類似，通常是將光滑的木棒兩端削尖而製成。使用時以某一角度向空中投射，鏢槍會以拋物線路徑前進到達目標點。攻擊距離比長矛還遠，約40～50步左右。



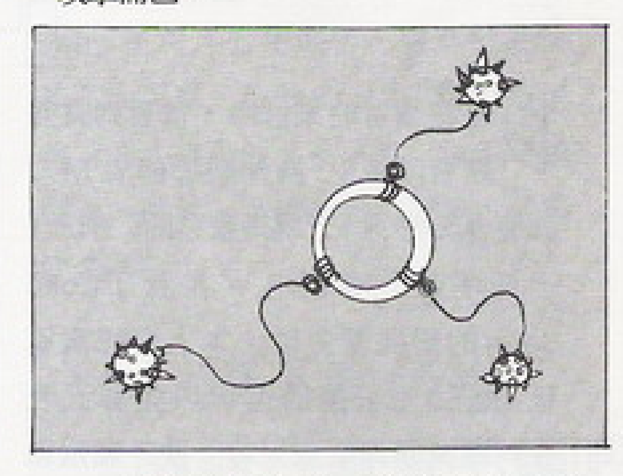
2.回飛棒（Boomerang）：澳洲大陸土人所使用的打獵工具。是由木棒削成的V字型武器。表面大多仔細打磨得很光滑以利在空中旋轉飛行。使用時手持一端，以特定角度射出。若操作得宜，它會以弧形飛回原處。不像長矛或鏢槍射出去還要撿回來。



3.手裡劍（Shuriken）：日本忍者最常用的武器，是由精鋼所製之字與十字形狀的飛鏢。使用時需利用手腕與手掌的巧勁打出飛鏢。需要相當的訓練才能射得準。若對準要害射出，手裡劍也可成為致命的武器。



4.Bola：這是南美土著用來打獵的工具。構造很簡單，只是兩端（或三端）繫著鐵球的繩子罷了，使用時手持一端鐵球，用揮舞之力量將Bola射出。它將纏住獵物使牠動彈不得，嚴格來講，Bola不算武器，只能用來輔助攻擊而已。



今天就介紹到此，咱們下次介紹投射性武器（Missle），與其他未提到的武器。希望各位冒險者能準時參加。



Y.M.J 滄桑史

YMJ與Lord Jean

/Y.M. J

以往在讀者的來信中，常看到有些讀者問道：「為什麼那個Y.M.J那麼會玩呢？」天曉得我只是「肯玩」，而不是「會玩」。在看了Lord Jean的狗屁歷史後，本人也想寫篇玩Game史公諸於世，以免那天我在料羅灣頭仰望藍天時，被一顆飛過了頭的巡弋飛彈「K」中，那就沒有人能代我寫了。好，廢話少說，現在就來談談我的玩Game史吧！希望各位別睡著了。

話說四年前（民國七十五年）有個呆頭呆腦的小子考上了高雄中學（吊車尾進去的）。剛從明星國中被「擠」出去的他，，進了自由自在的高中後變得無聊之至，不知道該做些什麼。後來，在一次偶然的機會中，他被同學帶到了當時的雄中電腦社，看見數名學長正佔著AppleⅡ玩創世紀Ⅲ，於是，他多彩多姿也多風多浪的玩Game生涯就此開始……

事實上，我玩的第一個遊戲應該是創世紀Ⅳ，因為我連創世紀Ⅲ的法術都還沒弄清楚，創世紀Ⅳ就到了。創世紀Ⅲ是我日後沒Came可玩時才又搬出來重玩的。

在玩創世紀Ⅲ時，我的功力還很差，連最後的那個深淵（Abyss）都是別人幫我走完的。（這對於許多初學者來說是個好例子——開始時最好別從創世紀或冰城傳奇系列的高難度遊戲開始，否則可能會對RPG望而生畏）

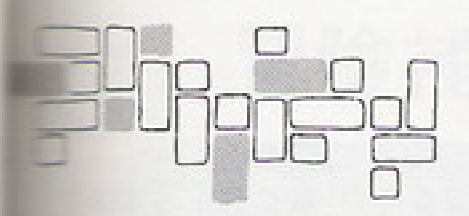
在這之後又有**冰城傳奇Ⅰ**、**巫師神冠**、**神戒**和**幽靈戰士**（Phantasie）Ⅰ、Ⅱ及**忍者傳奇**等遊戲問世，陸續的增強了我的RPG功力。在這其中，只有冰城傳奇和神戒兩者我沒能玩完，前者是因為地圖的結構太「鳥」了（當時我還是第一次玩3D立體迷宮遊戲），而且練功奇難；後者則是進行方式較為奇特，一時無法適應。而我最喜歡的一個遊戲是巫師神冠，它培養了我戰略地圖與戰鬥的功力，並使我對日後SSI出品的一系列遊戲充滿信心。 此後正值AppleⅡ遊戲的顛峯時期，我因為玩得太兇而被當，不過仍然樂此不疲；又因為玩一個很特別的 遊 戲Shadowkeep。而與Lord Jean結識。

老實說，Lord Jean可說是我的RPG啟蒙者，許多的RPG的概念、知識和地圖繪製法都是他敎我的，只可惜他患有「廣大空間迷路症」，遇到創世紀Ⅴ之類的地圖廣大遊戲就馬上「啊嗟…」，而且文筆不佳（這一點，相信大家有目共睹），否則他的成就一定遠超過我。他玩解謎文字遊戲和3D立體迷宮遊戲的功力是非常可怕的，這從他一個月就解決魔法門Ⅱ上可以看的出來。

嘿！搞什麼，寫篇自傳竟然拍到別人頭上去了。言歸正傳，在這一年中，我霸佔了雄中電腦社，每天玩Game，玩到最後的結果，就是再次被當。這回可真是不好收拾了，為了逃避現實，我只好轉到道明中學去。不久之後，軟體世界宣告成立，此時正是Apple Ⅱ和IBM PC興衰交替的時刻。由於軟體世界的某個頭頭結識我已久，便要我去翻譯原文說明書 ，我想想既有錢賺又有Game玩，便開始了這種兼差的生涯。







翻譯原文說明書是很累的，尤其是RPG，說明書又厚又難翻，烏字（查不到的字）一大堆，要不是在這之前玩了太多RPG培養了不錯的英文程度，真的會應付不來。猶記得我第一本翻的說明書是幽靈戰士Ⅲ—尼卡德姆斯之怒（出版時改成了魔神之吼），當時全部照單來翻，寫得語焉不詳，奇爛無比。當然，這是我第一次寫說明書，無可厚非啦。

說明書完成後，Lord Jean從軍報國去了，軟體世界所有的RPG就全掉到我頭上來了。在這之後的作品有遠古的傳說和永恆之劍。永恆之劍是個相當棒的遊戲，可惜說明書太厚了，我原稿交出去後被某人刪成了狗屁不通（說明書印出來後，我看了差點沒哭出來），再加上當時玩RPG的人不多，我想大家對這個遊戲大概也沒啥印象。

往後的半年，Apple Ⅱ的遊戲越來越少，我也將目標轉向IBM PC，每翻必玩（意即，我每翻譯一個遊戲的說明書，就一定會去好好的玩它）。這個壞習慣到了以後根深蒂固，使我屢次遲交稿件。在這段期間我的玩Game方針也有了很大的轉變，那就是我開始迷上模擬遊戲。從全天候戰鬥機（Jet）、無敵飛狼（Gunship）到捍衛雄鷹（Falcon）無不精熟，奠定了以後我接模擬遊戲說明書的基礎。

好景不常，我在道明日間部再度被當（校刊搞得太凶的結果），只好用一招權宜之計—轉到夜補校去，白天上補習班。此後的一年我的生活過得非常忙碌，Game也沒法子玩了，但偶爾還是接RPG的稿子，不然就沒人寫了（其實是因為口袋太空了）。幸好老友Dragon L. Y. C到軟體世界任職，接去了我不少的負擔。

這一年中唯一的失算是創世紀Ⅴ在三、四月間正式發行，我翻說明書（和Dragon聯手）加上玩完它的時間就快要兩個月了，在五、六月時Apple Ⅱ版的荒野遊俠又出版了，拼死拼活解決它的結果就是一大學聯考一塌糊塗。

好啦，這下該怎麼辦呢？去年日夜趕課太累了，所以成績欠佳，那就再補一年吧，因此我又進了另一間補習班。說實話，這一年我是挺用功的，只是有空時還是忍不住跑去軟體世界看看順便接一些說明書。光芒之池就是我在忙得死去活來的時候完成的，由於全部的說明書實在太多了（兩大本！）因此有一部份只得請他人代筆，而我寫的地方也有一些謬誤。

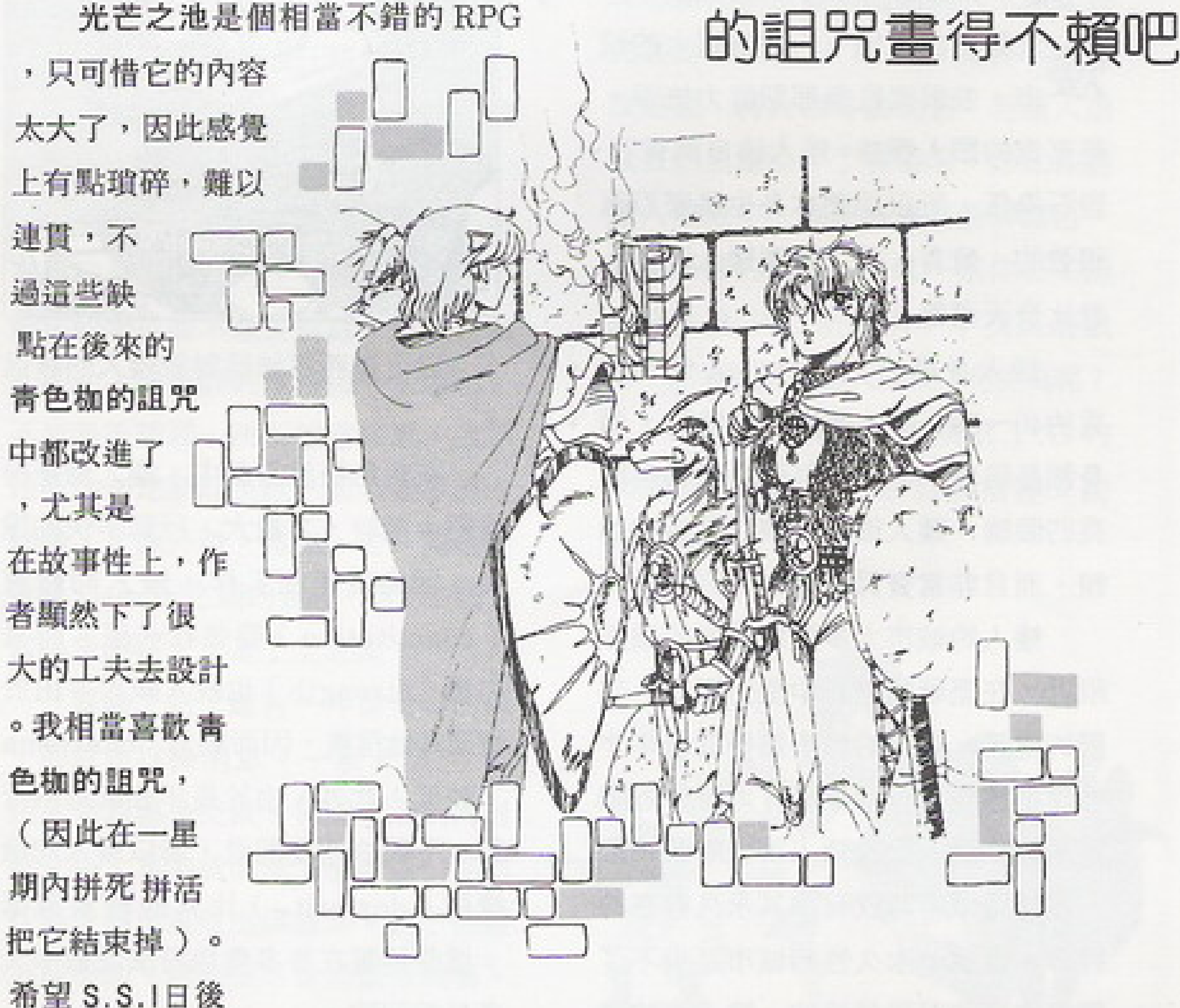
在光芒之池之後，我才發現原文說明書最難的部份在於「劇本」，從荒野遊俠、未來之魔法、光芒之池到青色枷的詛咒我的英文能力遭到了最大的考驗，再加上原作者似乎有點「啊嗟」，所以各位讀者看到劇本中有些近乎「詭異」或語焉不詳的片段時，可千萬別忙著怪我，我已經絞盡腦汁將之改寫成各位看到的樣子，否則會更加光陸怪離的（太誇張了）。

光芒之池是個相當不錯的RPG，只可惜它的內容太大了，因此感覺上有點瑣碎，難以連貫，不過這些缺點在後來的青色枷的詛咒中都改進了，尤其是在故事性上，作者顯然下了很大的工夫去設計。我相當喜歡青色枷的詛咒，（因此在一星期內拼死拼活把它結束掉）。希望S.S.I日後還能秉持這個信念，將AD&D的各個劇本搬上電腦螢幕。

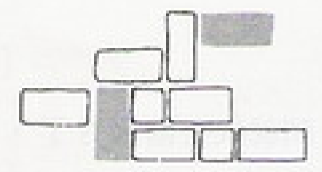
啊，該死，居然說過頭了。話說這一年中Dragon L.Y.C居然搞起雜誌來了（當時叫做軟體世界追踪），結果天不如人意，弄得正熱之時Dragon卻接到了兵單，在十月中旬入伍去了！本來想鼎力支援的我差點沒暈倒。幸好公司方面對雜誌也表支持，於是總編阿奇接手，由我負責後援。

當初也是夠可憐的，連個專任美工都沒有，我只好也塗點鴉充充數，幸好反應還不壞。在撐了數期之後，稿源漸足，編輯部也日漸擴充，就在我放下了心，想好好唸書之際，卻發現已深陷其中，難以自拔。所幸Lord Jean在六月上旬退伍，雖然他的文筆不太可靠，但他的RPG功力是很夠看的，有了他，我才得以放手準備聯考。結果，大概是勁力已衰，我再度名落孫山。

YMJ筆下青色枷的詛咒畫得不賴吧







死了心等著當兵的我便到軟體世界去上班。那真是一段快樂的時光，每天面著自己喜愛的遊戲，和艱澀的原文說明書奮戰，和 Lord Jean 在螢幕前拼到快午夜十二點才一起回家，整天跑編輯部寫稿畫漫畫，最後還在雜誌上獨攬一個專輯或開專欄—RPG 俱樂部就是這樣誕生的。

最初沒有什麽笑話，我 Lord Jean 和老編挖空心思才想出幾個，我還得弄幾張漫畫出來，裝備店的老闆、啊噠大法師，還有裝備店的武器，都是我在老編苦苦相逼之下才趕出來的。Lord Jean 只是閒閒地寫他的每期一怪，那像我一次得連趕兩篇至三篇文章。

最後，俱樂部是搞起來了，但是我也接到了那張要命的兵單。我懷著無比的遺憾（漫畫後繼無人，Lord Jean 文筆不可靠、青色枷的咀咒解答來不及寫…）在玩了三天風行者後，於十五日中午離開了軟體世界，次日就到鳳山衛武營報到。

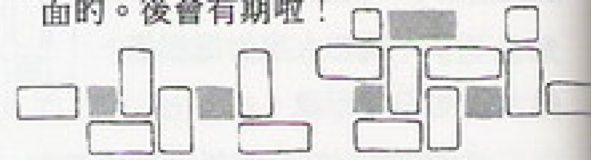
各位認為我的玩 Game 生涯會就此結束嗎？

我的回答是：「狗屁！」

我的玩 Game 興趣並不止於電腦遊戲，大概沒有幾個人知道我家中 PC-ENGINE、Mega Drive、任天堂等遊樂器一應俱全；也很少人知道我一有空就跑電玩遊樂場找新的大型電玩砍殺一番。我是無所不玩的，從創世紀系列、AD&D，到 Mega Drive 的夢幻之星 II、PC-ENGINE 的邪聖劍 Necromancer、凄王，任天堂的 D.D.S 女神轉生，我無不遨遊其中，寫下篇篇傳奇。我也曾在基地88中勇闖九關，以 F-14 大破敵艦；在三國外傳中躍馬榮陽。只要是 Game，我就無所不玩，尤其是設計精美、操作靈活的動作或射擊遊戲，我都愛不釋手，因為電腦遊戲中最欠缺這類的遊戲。

說了這麽多，不知道有多少讀者已經睡著了。我只能說：過去，我熱愛遊戲；現在，我熱愛遊戲；未來，我也一定熱愛遊戲。我還計畫走上設計遊戲之路，用我多年來玩 Game 的經驗加上我的想像力，去設計題材新穎的 RPG 和動作遊戲。我想，應該有不少讀者期待我的遊戲問世，不是嗎？（哎喲，假裝一下嘛！）

最後，希望各位能記得我這個視 Game 如命的傻小子，兩年的時間還很長，我想我們必定還能在雜誌上見面的。後會有期啦！



每期一怪

矮人（Dwarf）

矮人族居住在地下，建造龐大的城市，並與混亂與邪惡勢力抗爭，是高貴的類人種族。矮人終日與寶石、岩石為伍，所以他們本身也是堅忍與頑強的。曾有人說：「要矮人改變心意比登天還難」。

矮人身高約 130～140 公分，體重約40～50公斤，體格非常健壯，渾身都是肌肉。他們有紅潤的面頰與明亮的眼睛。矮人很喜歡留著長長的鬍鬚，而且非常寶貝地每日仔細整理。

矮人的城市大多建在豐富的礦脈附近，在堅硬的岩石中鑿出龐大，美麗的建築。矮人的城市需要近百年才能建造完成，一旦建成，可維持近千年不必整建。因為矮人很少離開家園，在建造城市時就有讓其永久存在的打算。當然，永久性的城市是少不了警衛森嚴的部隊保護的。矮人族的城市向來被認是最難攻破的堡壘。



以上是西洋神話對於矮人的敍述。

在角色扮演遊戲中，矮人總是扮演短小精幹，力量大，行動不快的隊員。因為長年在工作，矮人的體質（constitution）要強壯一些。而且力量（strength）也較人類大。由於嫌惡其他種族，因而魅力（charisma）較低。此外，由於長年在坑道內行動，不需快速度前進，所以矮人的敏捷度（dexterity）比其他種族還低。這些特質在許多角色扮演遊戲中大多是相同的。

在職業方面矮人較適合當戰士（Fighter），因為他們體格強壯，力量大。升級所能增加的生命點數多，攻擊傷害力強，雖然行動較慢，卻是最有效的戰士。在法術方面，因為矮人崇尚正直，巫術對他們來說，是一種低劣的技法。矮人多不願成為巫師，這是矮人社會地位最低的職業。因此，就算是所有職業都能用的魔法物品，讓矮人一用，效果至少減1/5。不過，矮人對法術的抵抗力較強，而毒素對他們也是沒多大效用。有些天分較高的矮人可以成為牧師，教士等神聖職業，施展神術。

在某些角色扮演遊戲中，矮人可能會有額外的特殊技能。因為他們長年在地下採礦，矮人可以在地穴中測知本身的大約位置，並且在伸手不見五指的環境中可以看到數公尺遠的地方。若是坑道中有暗門，矮人也可以很容易地找出來。

以上有關於矮人的資料，希望能讓 RPG 迷們在組隊時，作為選擇隊員的參考。



冒險補習班



初次冒險

/風行者

許許多多的人都說 RPG 十分吸引人，不玩可惜；但是，這是玩 GAME 有了相當功力之後才會說的話。因為惟有玩 RPG 有了一定功力之後，才能盡情融入情節中，享受 RPG 的樂趣。對於第一次玩 RPG 的人，或許會覺得畫面不夠精緻（現在許多 PRG 都已改善，畫面處理得令人感覺身在其中，不可自拔），玩了很久沒有進展（有些遊戲練功不易，極易死去，例如：光芒之池）……，因而心生退卻，不願意花時間在 RPG 上，自然也就無法領略其中的樂趣，這不是很可惜嗎？因此，本文將針對所有初次冒險者，提供筆者的個人經驗以及一些小技巧給各位初次冒險者，希望對各位有所幫助。

一、創造人物及組成冒險隊伍

首先來談談創造人物。一般 PRG 創造人物的屬性都是由擲骰子決定，其值散布在 3 到18之間，即 3 顆子的值。一般來說，若不想修改的話，每一項的值最好在10以上，再針對該人物的職業要求某項屬性：如戰士攻擊力要強，體力也要不錯；小偷就要靈敏一點，運氣好些；巫師智慧要高點……。這很重要，總不能要一個頭腦簡單、四肢發達人當施法者吧！搞不好他連什麼叫法術都不知道。更不能要個笨手笨腳的人充當賊吧！否則在他每次開鎖解陷阱時，大夥最好找個掩蔽，以免受傷不治，嗚呼哀哉！

至於整個冒險隊伍的組成也不可輕忽，最好是由各種不同職業的人混合而合。如此一來，才能發揮分工合作的精神。因為高階的巫師、牧師法術攻擊力雖高於戰士，但沒有戰士們的掩護，巫師、牧師要升級可說是天方夜譚。再則，有的遊戲，如 Might and Magic II，有的地方限制了進入者的職業。因此混合各種職業才是個最好的主意。

二、冒險之初

剛進入遊戲時，最重要的一件事，就是熟悉環境。惟有熟悉了環境，就整個遊戲才能有一份歸屬感；也惟有熟悉了整個世界，才不會在日後的征戰中有不知所措的茫然；最重要的是熟悉了環境後，日後要逃避戰鬥，才能找到安全地點。（嘻！）

不管怎麼說，熟悉環境確實是初踏入 R.P.G. 世界最重要的一點。對環境愈了解，完成任務機率便愈大。所以，盡可能的踏遍整個大陸（或城鎮）。

當然，在踏遍世界過程中，不可避免的會遭遇戰鬥。戰鬥在 RPG 中所佔的地位並不亞於解謎、完成任務。因此，盡可能的贏得每一次勝利，不到最後關頭，決不輕言放棄。這不是教你一定要逞英雄，而是要多賺取經驗，才能升級。當然，若一開始便遭逢 Demon 之類的強敵，自然要逃－留得青山在，才是上上之策。

冒險之初，還有一件很重要的事，那就是打探消息。一般 P.R.G 的訊息來源都是交談。和所有遇到的對象交談，其中或多或少都會指引你的行動方向，或是提供線索。記下你認為有用的，日後便不會望螢幕興嘆。另外一個消息來源便是酒店，幾乎所有的 PRG 都有酒店，那是大部分消息的出處，別忘了多給酒保小費喔！

地下城中的訊息也很重要。地下城不一定有訊息，而有訊息的地下城大多有謎語陷阱。因此，碰到有訊息的地下城（如冰城傳奇系列），不可漏掉任何一條訊息，說不定那正是解謎的關鍵，別忘了。

三、結　　語

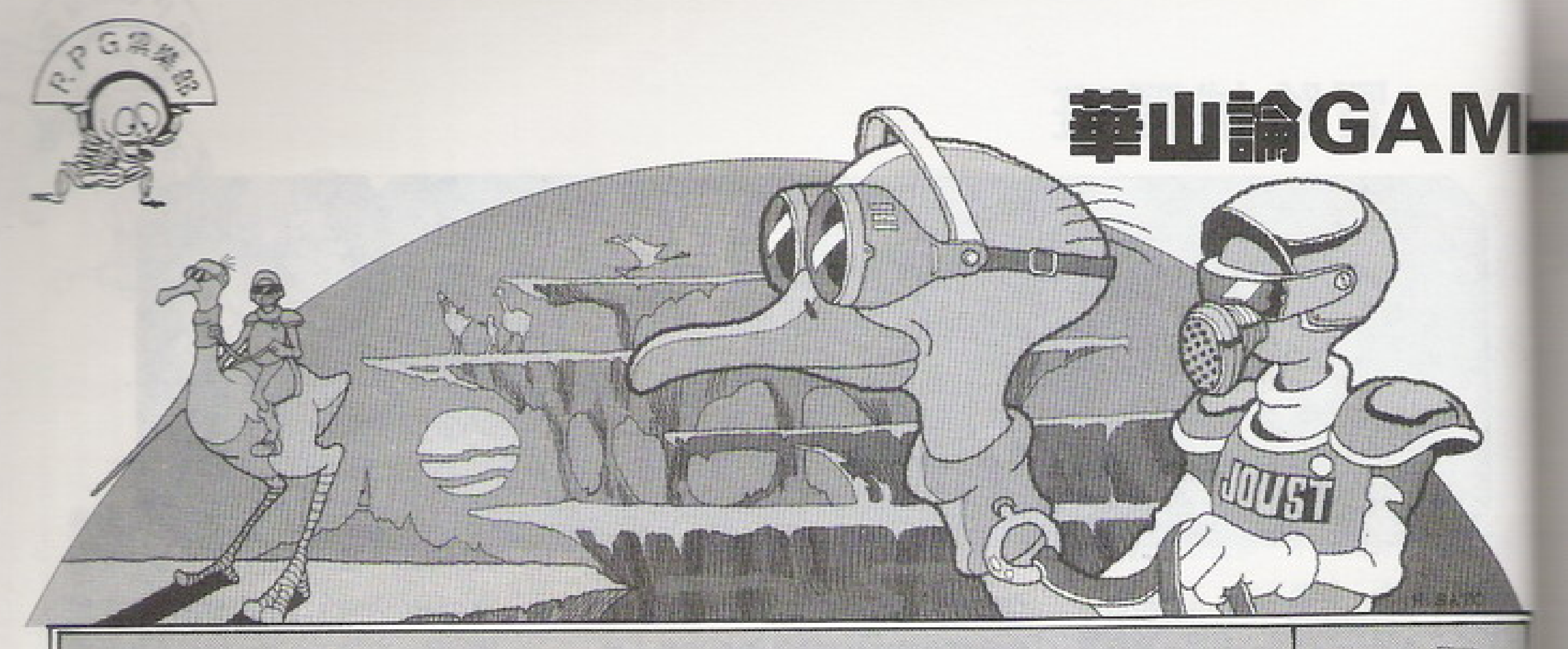
綜括而言，初次初觸一個 PRG 只要能做到上述幾點，相信你一定能徜徉於 R.P.G. 美麗的世界。

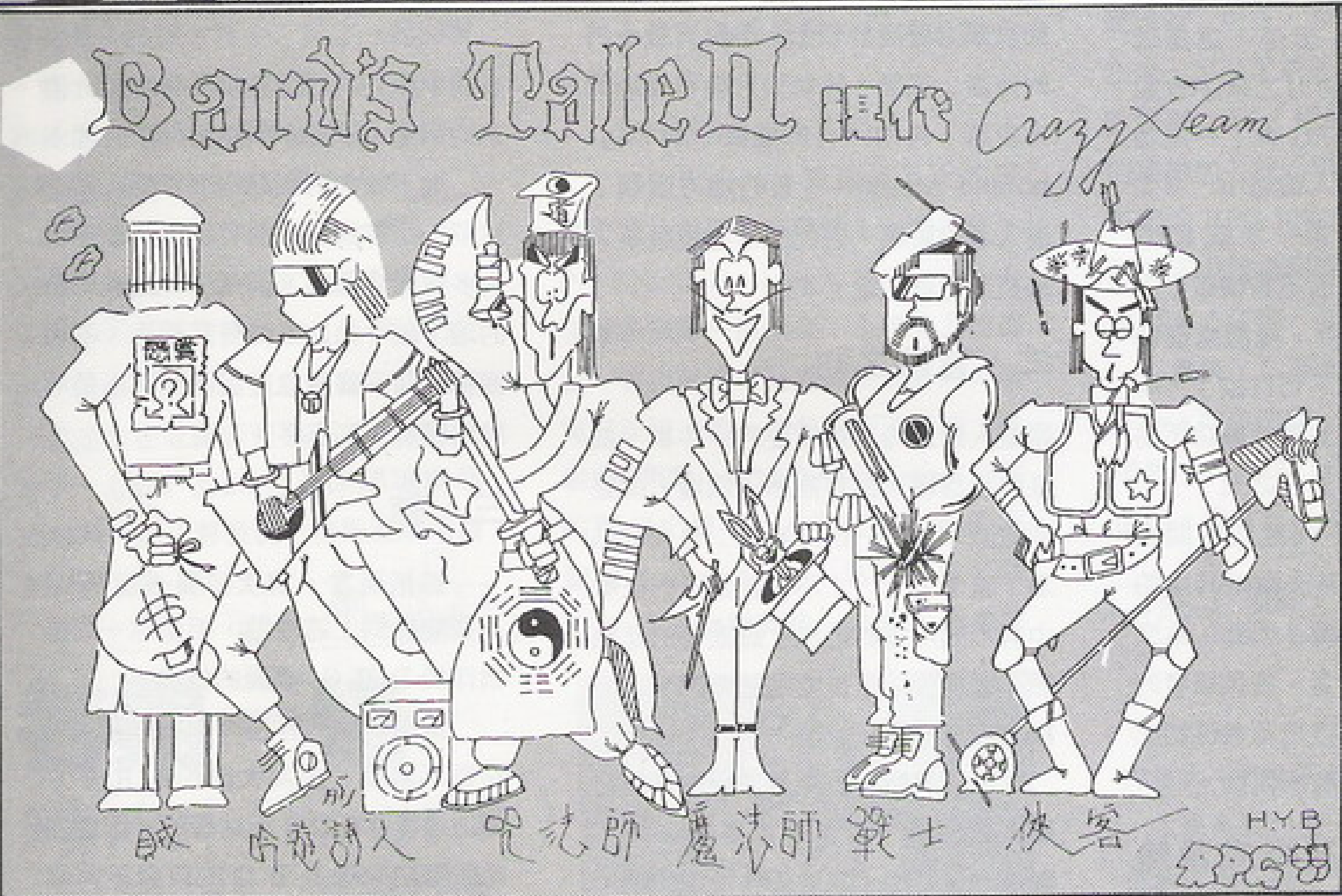
但是，說的容易，做起來呢，一點也不容易，因為大部份的 R.P.G 練功過程都是艱辛而枯燥的。因此在此鼓勵初次玩 R.P.G 的玩者不妨修改遊戲，將人物等級改強，再進入遊戲去熟悉環境，了解環境。如比較易融入遊戲中，也較易領略破解謎語、完成任務的樂趣，如此一來你必定能深深被 R.P.G 所吸引。下次玩遊戲時，便能比較快進入情況，你認為呢？

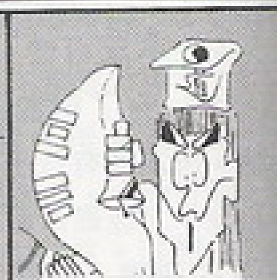
最後祝所有初次接觸 R.P.G 的玩家真正領略 R.P.G 精髓所在。祝大家玩得愉快。



華山論GAM





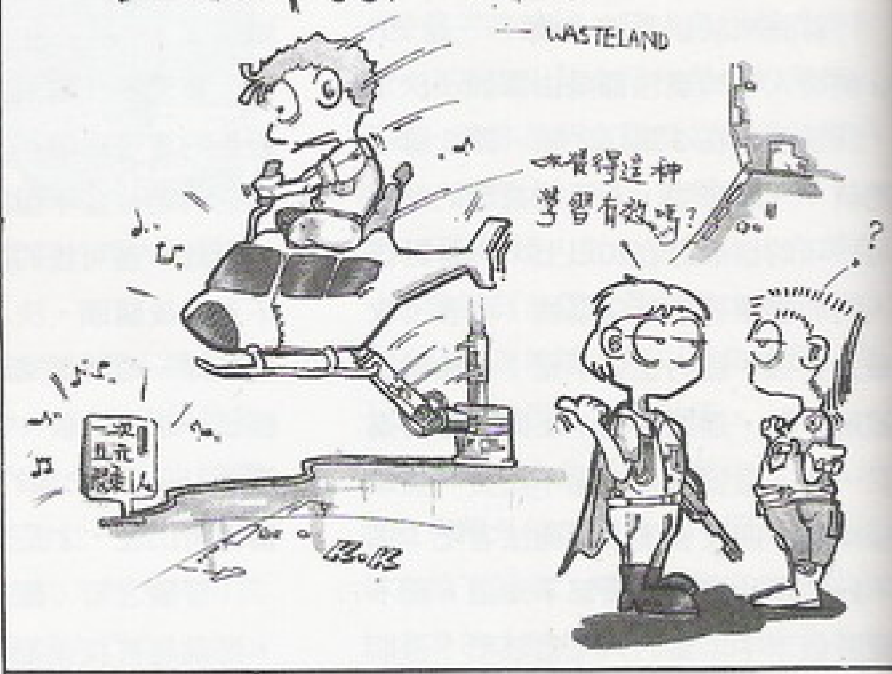


在裝扮上有些不同，不信你看!!今日，這些傳奇人物卻仍然存在，只是段傳奇故事，但在即將邁入廿一世紀的必須組成一支冒險者隊伍……這雖是一在冰城傳奇Ⅱ中，要成為天魔神兵，你



冒險者在途中遭到突襲，醒來時發現手臂上多了一些奇怪的青色印記，這些印記具有神奇的法力……這是青色松的詛咒裡的劇情。不過這次青色印記似乎蓋錯了位置……







荒野遊俠（WASTELAND ）是部科幻RPG 冒險者若能擁有駕駛飛機的技能，便能探索更多的訊息，於是各大學院紛紛開班授課，使得這項技能變得非常熱門，只是……。



信長之野望

儲存多個遊戲進度

/張嵐

信長之野望是個類似三國志的戰略遊戲，玩起來並不比三國志差，但是只能儲存二個遊戲進度，是美中不足的地方。這裡提供一個簡單的批次檔，使各位讀者們能儲存更多的遊戲。

```
C>COPY CON NOBUNAGA.BAT（使用軟碟在A>下）
@ECHO OFF
CD ODA B （若使用軟碟則爲B：）
REN S%1.DAT S1.DAT
REN S%2.DAT S2.DAT
CD\ODA_A （若使用軟碟爲A：）
CLS
CRAZY
A：EXIST A：MAIN.EXE
MAIN
CD\ODA_B （若使用軟碟爲B：）
REN S1.DAT   S%1.DAT
REN S2.DAT   S%2.DAT^Z
1 File(S) copied
```

使用的方法：

先將 S1.DAT 或 S2.DAT 拷貝數份（檔名可用 S3.DAT、S4.DAT…等），要使用時則打入 NOBUNAGA，空白鍵，然後是你第一個要玩的檔（例如 S3.DAT 則鍵入 3），空白鍵，第二個要玩的檔，按 Enter 即可進入遊戲。

玩完儲存後，不要馬上關機，應使用結束遊戲指令，回到 DOS 繼續執行批次檔，把檔名換回原來的檔名，才能關機。

注意：

1. 玩以前請確定 S1.DAT，S2.DAT 不存在，若存在請用 DEL 指令消長（先用前面方法 COPY 幾份），否則會出現錯誤訊息。
2. 使用軟式磁碟機者請先用 DOS 開機，再使用此批次檔。
3. 第一行中的@旦在鍵盤上方數2的上面，功用是使用 ECHO OFF 這行字不顯示出來。

茲公佈第一群軟體世界119大俠和各人想解答的遊戲——

橘子皮：三國志。
黃建盛：預言奇兵。
錢坤龍：警察故事Ⅱ、未來之魔法、幻想空間Ⅰ。
吳佳齊：毀天滅地、俯衝轟炸機、魔鬼戰警。
楊穎暉：魔界神兵Ⅱ、創世紀Ⅳ、魔法門Ⅱ。
天下第一大惡人，FTZ：星際突擊隊、宇宙傳奇Ⅱ、宇宙傳奇Ⅲ、紅色風暴。
D.D.：警察故事Ⅱ、淘金熱、宇宙傳奇Ⅲ、明星撲克、美女撲克歐洲版、三國志、強棒再出擊、屠龍記、聖女貞德、幽城寶藏、虎膽妙算Ⅱ。
陳建福：未來戰士、戰斧、綠扁帽、魔界神兵Ⅱ、火狐狸、三傻行大運、信長之野望、三國志、坦克大對決、長槍英雄、深太空。
溫松淋：警察故事Ⅰ、警察故事Ⅱ、幻想空間Ⅰ、幻想空間Ⅱ、瘋狂大樓、長槍英雄、最後的忍者、宇宙傳奇Ⅲ、異形大進擊、毀天滅地

凡對上述遊戲的正規攻略有疑難，希望119大俠指點迷津者，請在信封上註明「呼叫119」，編輯部將轉交119大俠，請他們在雜誌上為您解惑。

下期預告



- 蘿塞拉的冒險㈢
- 銀河英雄㈢
- 英雄傳奇Ⅰ 練功法則
- 模擬城市 金錢修改法
- 水滸傳 閃雷戰法

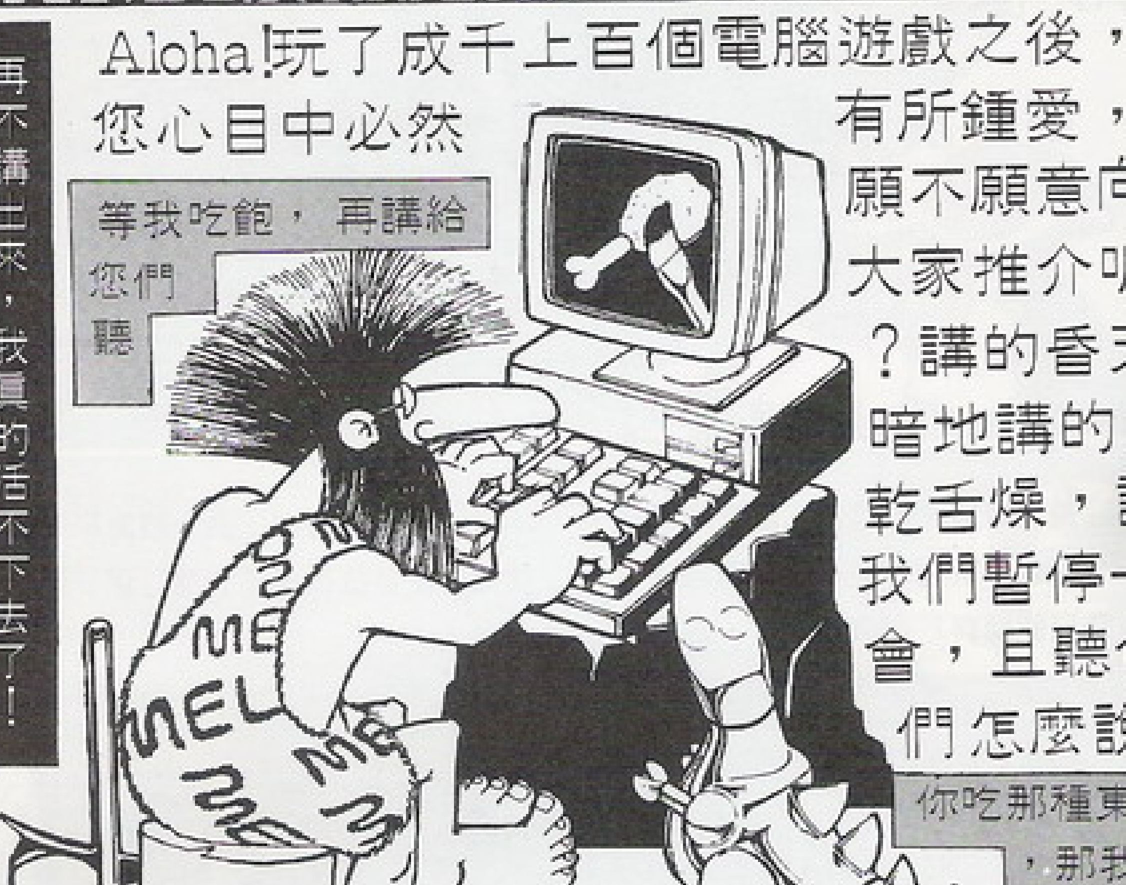




遊戲大家談 七嘴八舌

TALKATIVE FORUM ALWAYS GAMES





瘋狂大樓 張嵐

記得大約一年以前，買下了這個與眾不同的遊戲，就愛不釋手。這個遊戲不需太多英文，只要查一些生字即可。雖然是靠完全攻略才玩完的，但當筆者用音波將吊燈震破拿到鑰匙時，心中的那份成就感還真是無法形容。

遊戲最大的特色，就是能使人的想像力發揮到極限，不像別的冒險遊戲，只能依照設計好的劇情來發展。遊戲中可選擇的角色有7人，除了主角之外，還可選2人。每個人都有其特殊專長，而其專長都有可供發揮的地方；選不同的人，就有不同的解決方法，每一種方法都是曲折離奇，而線索只有附贈的一張報紙！這就是這個遊戲迷人的地方。

這座大樓裡有各種稀奇古怪的東西，像食人花、木乃伊、骷髏模型，還有游泳池、天文台、暗房、電動玩具室等，簡直是應有盡有，甚至還可以呼叫外星人。每一樣東西，都可能和問題的解決方法有關。如何在密門、機關重重的大樓裡來去自如，收集各樣東西，並將它們組合起來，就要看你的想像力和智慧了。

唯一的缺點就是畫面不夠細緻，不過，這是早期老遊戲的共同點，怪不得它。

毀滅戰士 陳俞仰

玩這個遊戲需要冷靜的頭腦，才不會像陷在迷宮中搞不清方向；也不能心浮氣躁地往前衝，不然會死得更快，因有些怪獸只有靠近它時，才發射武器。火力強大的武器裝備齊全後，便不怕任何怪獸了，只是彈藥有限，千萬不要胡來亂射。

有些傳送門進去了毫無收穫，只是讓人多此一遊而已。武器的藏匿處不易發現，尤其是爆破槍，放在最上層，需用火箭砲將此關的怪獸消滅才能取得，若不張大眼睛，還真找不到！

優點是倒數計時緊張刺激，若不保持冷靜的頭腦，就不知如何至底層搭乘太空梭逃離這些妖魔邪怪了，而所有的努力將跟這艘戰艦化為烏有。奉勸玩者千萬不要發揮什麼菩薩心腸或得饒人處且饒人的偉大胸懷。因為我們需靠殺敵拿高分才能從容不迫地脫離戰艦。

祝各位玩者能早日完成這個偉大使命，返回自己的老家—地球，睡個三天三夜吧！

聖戰奇兵 顏樹文

聖戰奇兵動作版的優點不少，如過程流暢、畫面精美、音效也不錯，算得上是動作 Game 中的代表。

唯一的缺點便是困難度較高、雖然有接關的設計；但如何過關的暗示還是太少，路徑也未指明。如第二關多餘的路徑就太多了，筆者便曾在右邊的岩石帶混了 n 天，而拿到盾牌後的路徑更為複雜，手册又未註明神鞭的另一種用法；盪過洞穴，又教我多花了 n^2 天，玩到最後反而像在玩冒險 Game 。第四關難度頗高，稍被碰到就得重來，連還手的機會都沒有！最後還是用 Game Buster 加上 Pc-Tools 才勉強應付過去。

遊戲中最值得讚美的地方就是構圖細密及構思極佳。（可惜第三關因畫面過於細緻使得在單色螢幕上看起來較為凌亂），遊戲中考驗小技巧的地方也不少。

總結整體來說，我的評語還是「Good」。

七嘴八舌　遊戲大家談

TALKATIVE FORUM ALWAYS GAMES







毀滅戰士

趙君豪

怪獸造型奇特、場景衆多是毀滅戰士的特點，也是它迷人的地方。由於有傳送門可在各個未知的區域中來去自如，使得整個遊戲的路徑有如迷宮一般，稍不留心，就會搞不清方向，而不知身在何處。

尋找指定物品並逃出戰艦為主要任務，搜尋武器裝備及隨時補充彈藥也是遊戲的重頭戲，因為需要武器來解決怪獸，有些地方更須要用特定的武器來破壞才能通過，所以，最好先找齊武器，即所謂「工欲善其事，必先利其器」！

本遊戲的優點，是畫面可以設定為捲動或直接跳過方式。選用「畫面捲動」，可以預先看到下個畫面的危險，而「直接跳過」比較刺激。〝修護門〞的設置，則可以減少玩家「壯志未酬身先死」的遺憾。 如果不幸陣亡，就會出現頗具震撼力的太空浮屍的畫面，提醒玩家：下次該小心點了！！

缺點是物品不夠顯明，尤其是在單色螢幕下，除非緊盯著螢幕，並細心搜尋，否則還真不容易看到武器、彈藥或指定物品！

殺人執照

吳維瀚

我非常喜歡看「007」系列的電影，因為「007」所使用的工具總是具有許多的用途而且出人意料之外。剛玩此 Game 時，第一關都闖不過，後來憑著修改的功力才得以玩到其它的關卡。「007情報員」當不成，總可以當「糊塗情報員」吧！

因為必須顧及人數及交通工具的損壞程度，加上本身的畫面太小，使得本遊戲困難到非〝超人〞之屬不能完成，能從第一關打到第六關的人根本就是「異形」了。

第二關有點類似「空降遊騎兵」，不過武器可就差遠了，身上只要有五個大洞就得準備向閻羅王報到了。筆者最喜歡在第六關裡兩輛巨型坦克互撞，及壓扁吉普車的快感，這一關的刺針飛彈設計得不錯，不像其它關卡所射出的槍彈如亂箭一般，要躲都不容易，這關是遊戲的最精彩的地方。

片頭音樂不太好聽，人物和使用的武器都太小了，遊戲裡的龐德也太寂寞了，怎麼不像電影有美女相伴？

期望未來有「007」系列的冒險文字遊戲，將龐德的機智發揮得淋漓盡致，這才過癮！

瘋狂大樓

王逸琳

魯卡斯公司發行的三個冒險遊戲（瘋狂大樓、異形大進擊、聖戰奇兵）中，屬瘋狂大樓的格局最小、故事僅發生在一樓五層（包括地下室）的謎屋中，房間就僅那幾間而已，故不必畫地圖。雖然格局小，但內藏玄機，頗有「麻雀雖小，五臟俱全」之感。

優　點：

①可用「What　is」找出物品，而不用像文字冒險遊戲般，必須知道該物品名稱（甚且有時連物品在何處亦摸不著頭緒。）

②可用「Use＋物品」後面是否產生介係詞（如 in, on, With 等）來判斷物品是否有用。不必如某些遊戲必須鍵入正確的動詞或介詞才能動作。

③啟發一些生活上的常識：如修電線時必須先關總電源（否則會被電死）。而用微波爐蒸開信封的 idea 也令人拍案叫絕！

缺　點：

①東西太多，有些不知其用處。

②儲存或叫出遊戲時，不能得知當時遊戲進度。

綜括而言，此遊戲最吸引人之處乃是：解謎方法不只一種。只要你突發奇想，去做看看，隨時都有可能自創出別於攻略本的解法。這就是魯卡斯公司的原構想－啟發人類的想像力。當你以奇想解破難關時，那種成就感的喜悅，真的會使人「瘋狂」！

在你屢受英文程度限制而不得一登電腦遊戲之殿堂，或每每不敵德軍的拳頭時，不妨回頭來瘋狂大樓暢遊一番吧！



F-15 鷹式戰鬥機 II

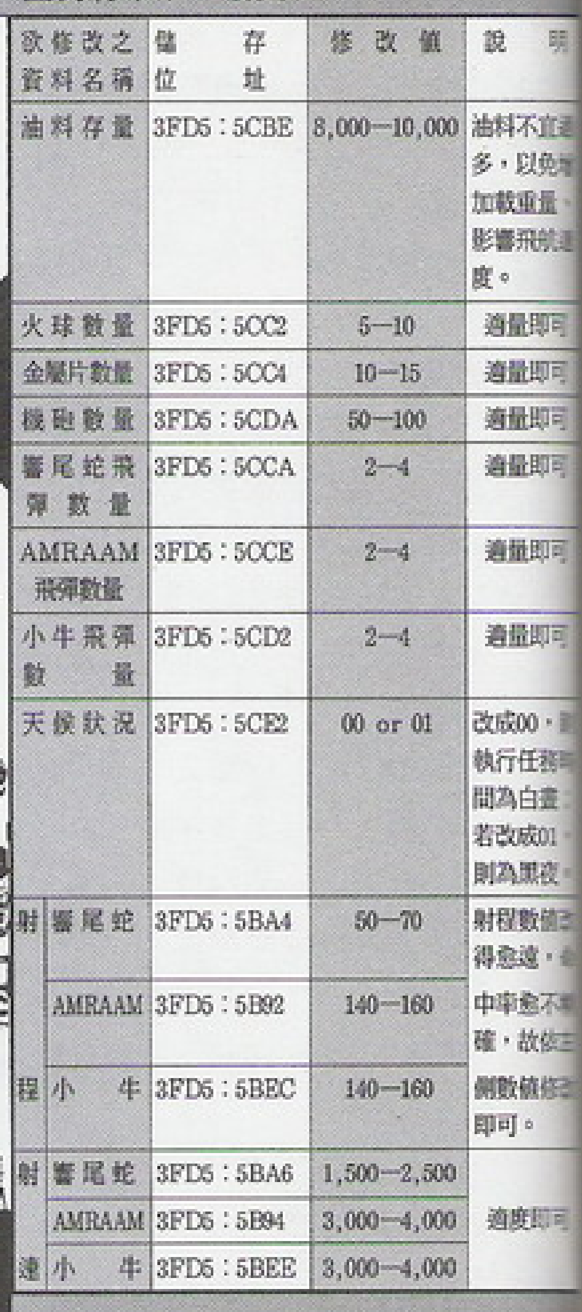
Micro Prose 公司所發行的 F-15 鷹式戰鬥機 II，係繼 F-19 隱形戰鬥機後的又一力作。由於其音效、畫面解析度及操作方式各方面，均較前者為佳，所以推出後佳評如潮。本遊戲中，F-15 被設計成一架兼具空優及地面攻擊能力的戰機，因其不像 F-19 那般隱密，是以執行任務時，危險性大為增加。諸位那些曾在 F-19 遊戲中，叱咤風雲、萬民景仰的空戰英雄，在此遊戲裏未必能穿透敵軍飛彈戰機所佈下的天羅地網，更遑論達成任務，名留青史了。

如此優秀的飛行模擬遊戲，倘若執行上級交付的任務時，老是官拜少尉抑或跳傘逃生，也不是長久之計。筆者思前慮後，決定動手修改資料。此舉雖然不太光明正大，但是想到玩 GAME 旨在消遣時也就顧不了那麼多，更何況一個令玩家無法產生成就感的遊戲最後還是得束諸高閣。為了解民倒懸及避免阿靈頓墓地鬼滿為患，筆者借用陳偉谷先生劃時空發明的電動剋星，為F-15鷹式戰鬥機 II 進行性能重整及測試。經過不眠不休的努力，除了無法將該戰機改造成金剛不壞之身外，其餘成果令人滿意。茲將修改步驟介紹如后：

1. 載入電動剋星（Game Buster）。此張磁片可在軟體世界經銷商處購得，至於使用方法，請參閱軟體世界雜誌第 5 期之 PC 專欄。
2. 依手冊啟動步驟進入遊戲，待一切選項選擇完畢，機艙畫面出現時，同時按下 [=] 及 [T] 鍵，叫出電動剋星的功能選單。
3. 按下 [C] 鍵，再鍵入欲修改資料之位址及修改值。至於資料修改參照表如下：
4. 鍵入完後，按 [E] 鍵，核對上述載入記憶體之資料是否有誤。
5. 若檢驗無誤，則按 [N] 鍵，將鎖定之資料存入磁片中，此時請設定一個檔名（建議用 auto.lck）
6. 按 [J] 鍵，取消「功能選單」畫面。

至此修改過程全部完畢，玩家們必當發現所駕駛的 F-15 戰機昔非今比。最後要提醒諸位的是：下次遨翔時，別忘了載入儲存檔，否則浩浩長空仍將平添一縷英魂！

Master Narkieo



欲修改之資料名稱		儲存位址	修改值	說明
油料存量		3FD5：5CBE	8,000—10,000	油料不宜…多，以免…加載重量、影響飛航…度。
火球數量		3FD5：5CC2	5—10	適量即可
金屬片數量		3FD5：5CC4	10—15	適量即可
機砲數量		3FD5：5CDA	50—100	適量即可
響尾蛇飛彈數量		3FD5：5CCA	2—4	適量即可
AMRAAM 飛彈數量		3FD5：5CCE	2—4	適量即可
小牛飛彈數量		3FD5：5CD2	2—4	適量即可
天候狀況		3FD5：5CE2	00 or 01	改成00，…執行任務…間為白晝…若改成01…則為黑夜…
射程	響尾蛇	3FD5：5BA4	50—70	射程數值…得愈遠，…
	AMRAAM	3FD5：5B92	140—160	中率愈不…確，故依…
	小牛	3FD5：5BEC	140—160	側數值修…即可。
射達	響尾蛇	3FD5：5BA6	1,500—2,500	適度即可
	AMRAAM	3FD5：5B94	3,000—4,000	
	小牛	3FD5：5BEE	3,000—4,000	

附註：(1)本表之修改值均為十進位
(2)所有鍵入之修改值均被鎖住，不再減少
(3)本人使用 PC-DOS 3.3

F-15 II 拜將封侯篇

F-15 STRIKE EAGLE II



一、蹲馬桶

地點：巫師馬林的房間

說明：在這場善惡的爭戰中，我們的英雄偶爾也會鬧肚子痛，像這麼重大的麻煩產生，必須要擇地解決。

方法：先使用第十一期的修改法，將巫師馬林暫時趕出房間。然後走到他的寶座裡，再轉身面向左蹲下，看起來就像是在上廁所。

二、讓達根入土半截

地點：進入馬林城堡後遇到的第一個傳送點

說明：人在江湖身不由己，達根為了正義奮鬥，經常奮不顧身處在生死之間。這次是以入土半截來表示他的處境是多麼危急。

方法：進入馬林城堡裡的第一個傳送點，等到被傳送出去後，再蹲下等待被傳送回來，再次出現的時候，達根的下半身已經陷在地裡。



想要移動，可以按下和希望前進方向相反的移動鍵；如果要脫離土裡，只要按向上跳躍鍵就可能了。

三、億萬分身術

地點：任何一個傳送點

說明：達根在看過西遊記後，非常羨慕孫悟空的七十二變，因此暗地裡偷學了分身術。可惜孫悟空不肯教他完整的口訣，所以只能看而不能用。也因為這樣才被叫成幻影術。

方法：走入傳送點後按住向上跳躍鍵不放，不一會就能看到達根的分身出現後又消失。

上列三個特技純屬消遣用，只有第二個入土半截的特技可以讓你在下個房間的打鬥中，挽回些許地形上的劣勢。希望大家玩的愉快！

TOWER

小鯨立大功

第一次看到，覺得沒什麼，等到親自玩時，才嚐到其中的苦頭：除了宛似迷宮的「旋轉塔」轉得我昏頭轉向，不知塔頂之路何處尋外，還有重重的陷阱與怪物。特別是「星狀」的怪物教筆者飽受摧殘：一遭攻擊，立刻變成自由落體。真希望此時地心吸引力不存在！

筆者因此提供五招修改法，使抱怨時間，人數太少的玩家能脫離苦海。

拿出你PC-TOOLS用Edit功能編輯TPWERCGA.EXE



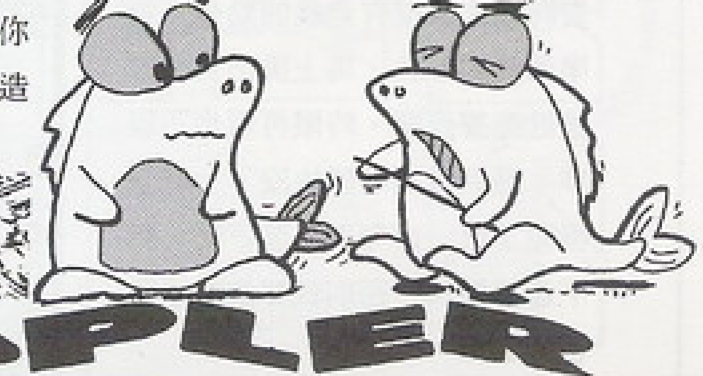
Sector	displacement	修改成	功用	
10	347	00	時間不減少	
3	207～208	90 90	人數無限	
10	385～386	B800	自己設定過關時間限制	
	387	隨意。1代表100秒		
	388～389	90 90		
28	176	隨意	第一位玩者	自己設定人數限制
	181	隨意	第二位玩者	
25	388～389	EB FB	一步登上塔頂（註2）	

註一：表中數字採十進制（Sector、Displacement）

註二：你將發現：受到怪物攻擊而墜入海中時，不但沒死，反而看到畫面一陣捲動後，居然已快登上塔頂了！如果不是在塔底受攻擊墜海，則畫面會暫停，等星狀旋轉怪物攻擊你後，才會在轉眼間登上塔頂。

以上五招，玩者可視需要而自行選擇。不過第五招少用為妙，除非你的身手實在太差了。另外此招也有造成當機的可能！不是唬人的。

林慶豐



幽城寶藏

開鎖記要 老K手札

老K



我是老 K。從一個沒沒無聞的小毛賊成為現在遠近知名的俠盜，開過形形色色不計其數的鎖，也著實累積了不少經驗。因為最近準備要改行，卻又不甘一身開鎖絕技就此失傳，故而寫下這份手扎留待有緣人。

老 K 守則第一條：平心靜氣。

心浮氣躁的時候容易壞事，忙中有錯。記得剛出道的時候因此吃了不少虧。

老 K 守則第二條手腳靈巧。不要浪費時間去做沒有意義的動作，看準鎖簧的形狀，馬上排出正確的鑰匙應聲而開，時限再短也不礙事。最忌看到時間快沒了，就急得犯了第一條守則。進了門，腳下還得要快，否則就算沒有迷路也很危險。



老K守則第三條　　有備無患。

縱然事事留心，有時還是會有大麻煩。記得有次正打算打開箱子上的鎖，卻發現部份必要的鑰匙卻在先前弄斷了！不要緊，先放棄開鎖，再回來重開一次，這回所有的鎖簧都能開了。緊急的時候一招可以派得上用場。萬能的鑰匙環和魔法鑰匙也可能失靈，雖然機率很小。硬開也隱藏著危機，各種工具如果能齊備，還是比較有保障。

附上鎖鑰對照表和七幅工作實景圖，多加研究能給予你莫大方便。

對照表中，上方鑰匙和下方的鎖分別配成一組。

工作時，鎖從左而右解，鑰匙先左而右，從上到下數：

圖五： 10 L，4R，11R，9L。

圖六：4L，3L，11L，8R。

圖七：6R，11L，12L，3L，5L，7L，3R，最後一個還沒找到鑰匙。只好用鑰匙環了。

圖八：11L，8R，6L，3R，12L，5L，3L。

圖九：11L,3L,11R，，8L，7L，4L，10 L，6L。

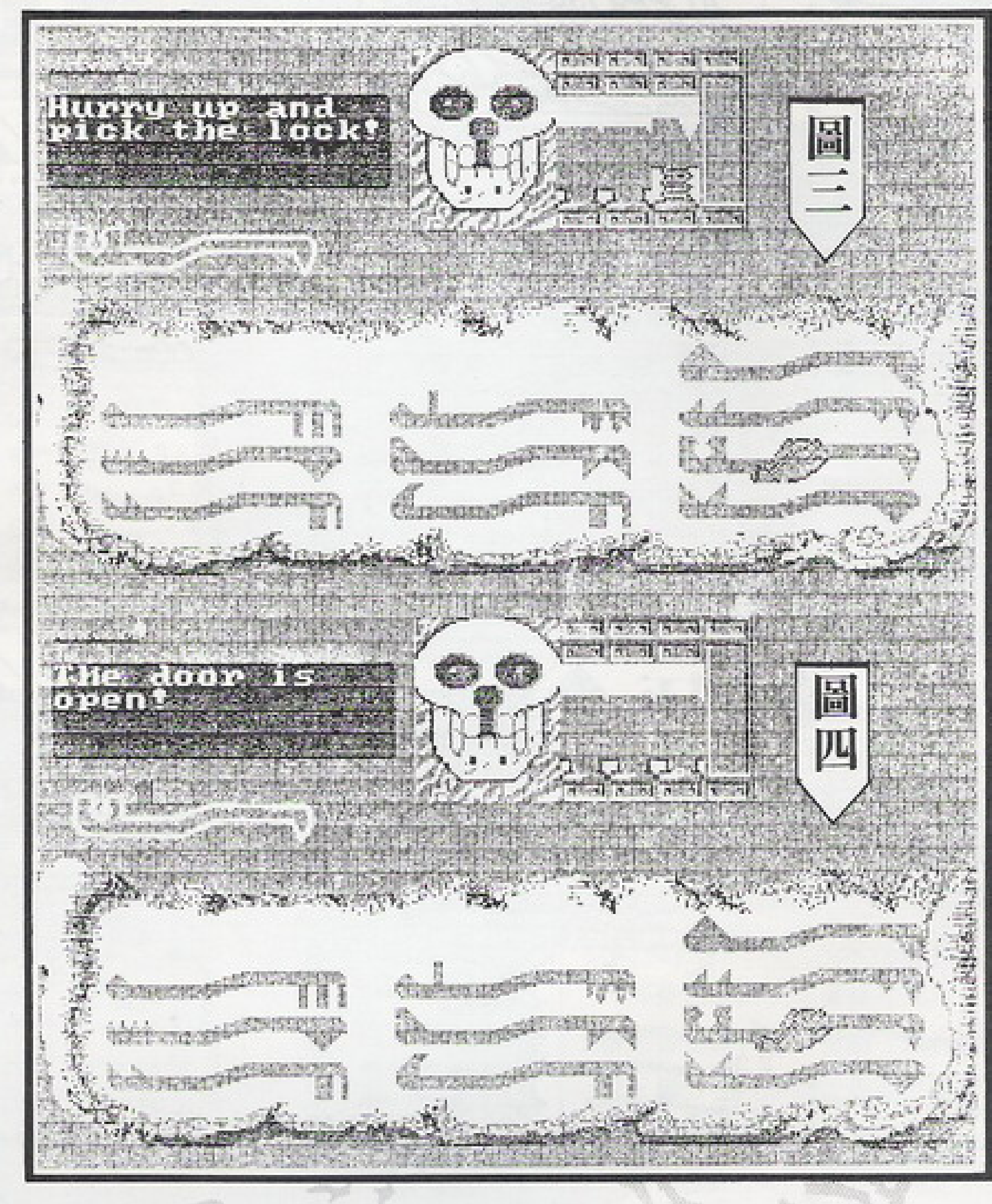
圖十：4L,12L，3L，10 L,9R，4R，3R。

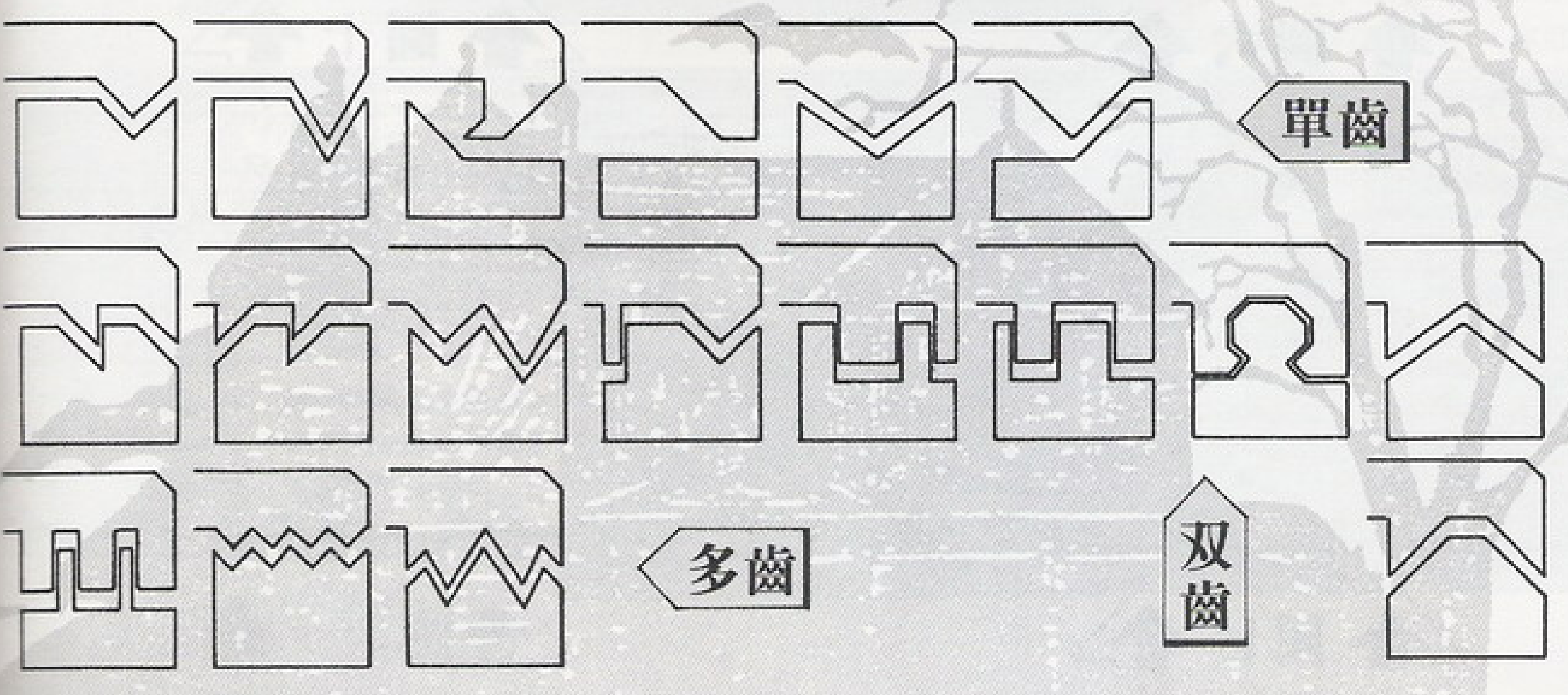
圖十一：8L，6L，3L，11L，7L，9R 3R，1R。

光說不練永遠不見功效，以下就舉個實例說明：

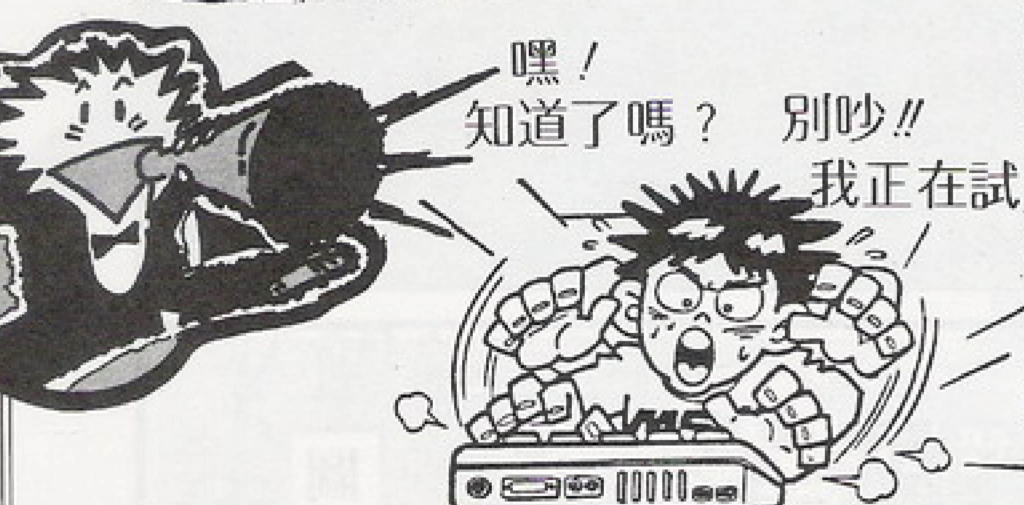
我們可以看見左邊第一個鎖簧對應雙齒類的大小齒鑰匙（圖一），第二個鎖簧則對應雙齒類的平谷鑰匙（圖二），第三個鎖簧對應的是單齒類的長齒鑰匙（圖三）。

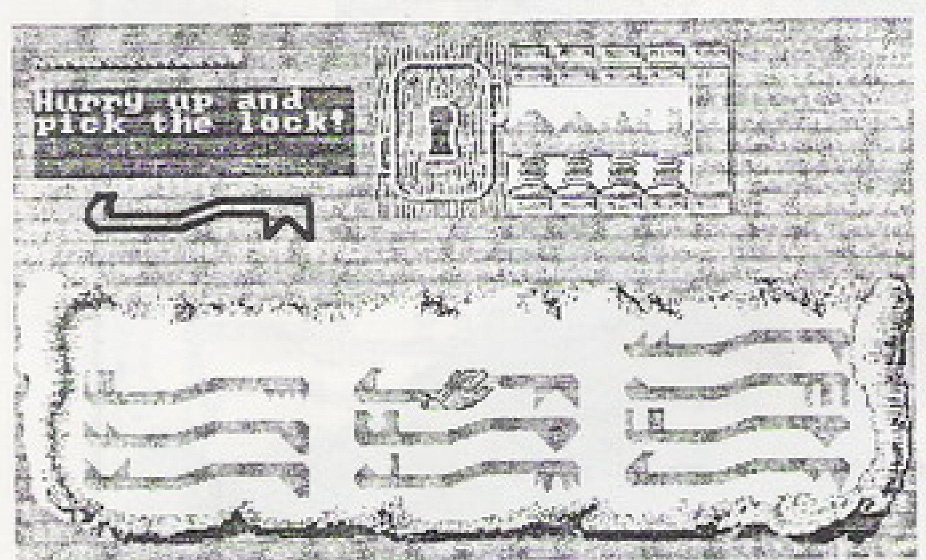
參考上列例證，請善加利用鎖簧鑰匙配對表，但望我開鎖絕藝不致失傳！

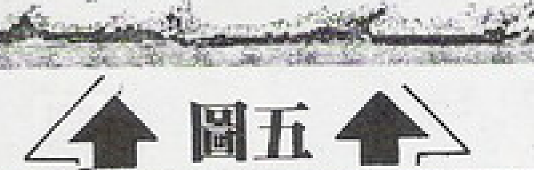


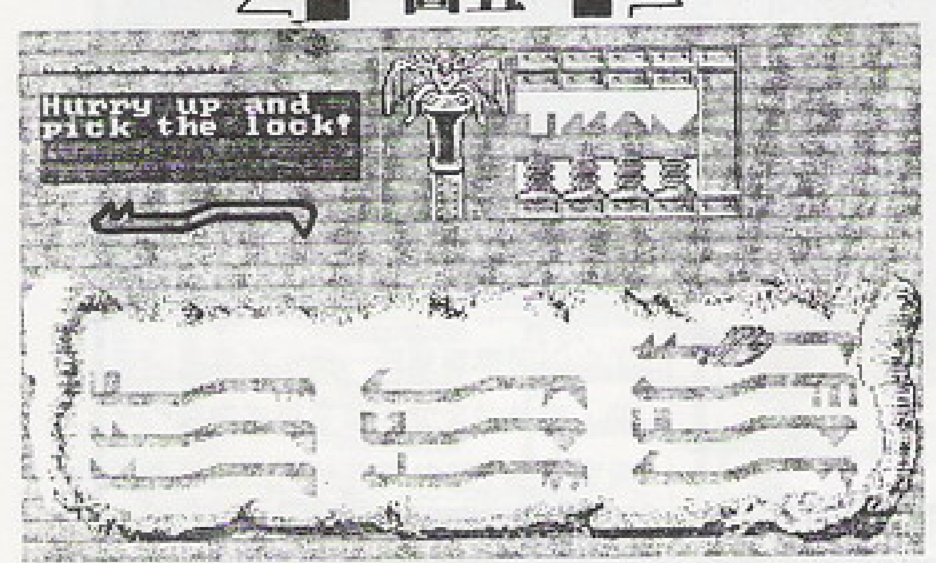


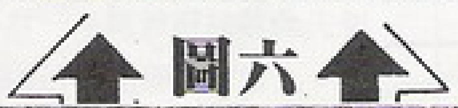


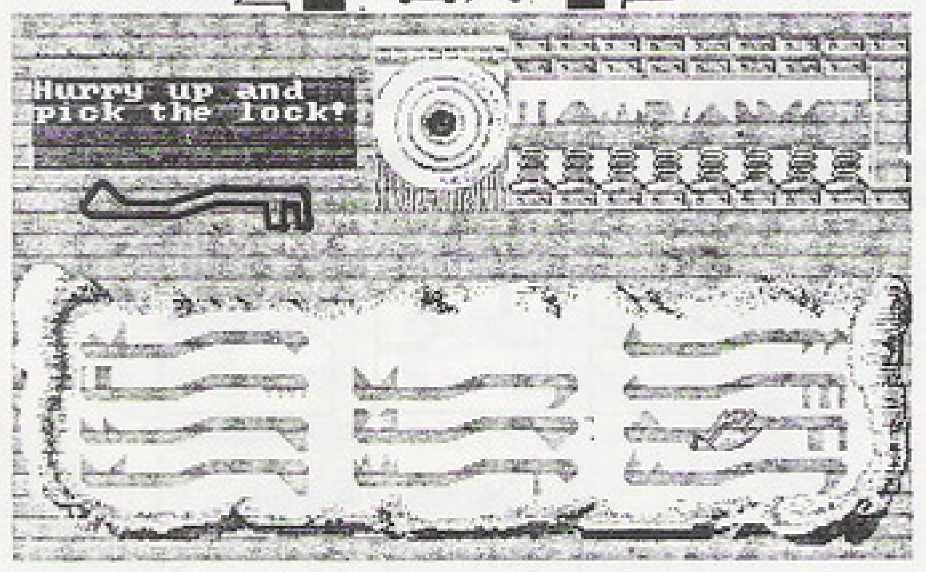




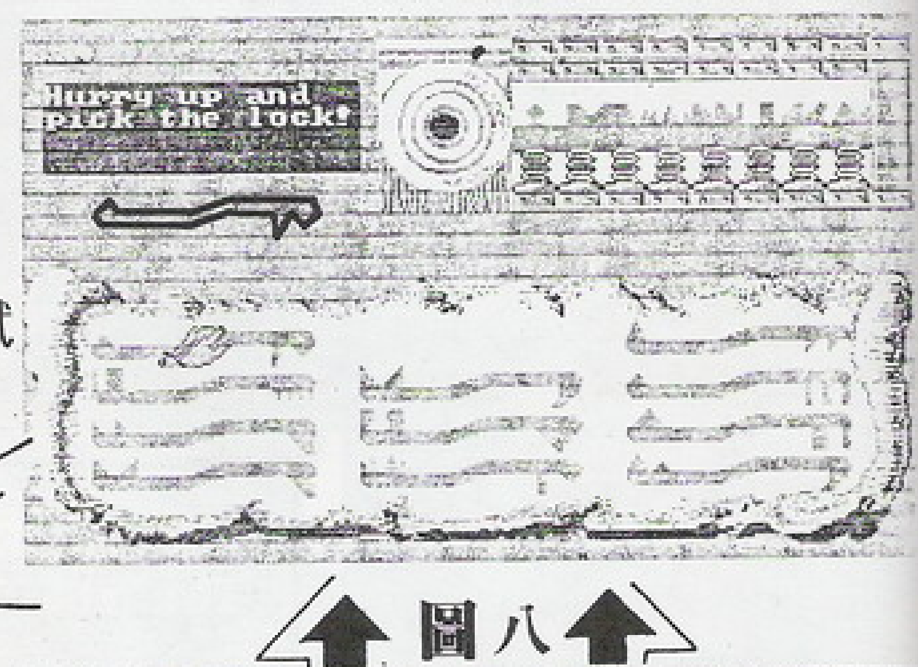

圖五



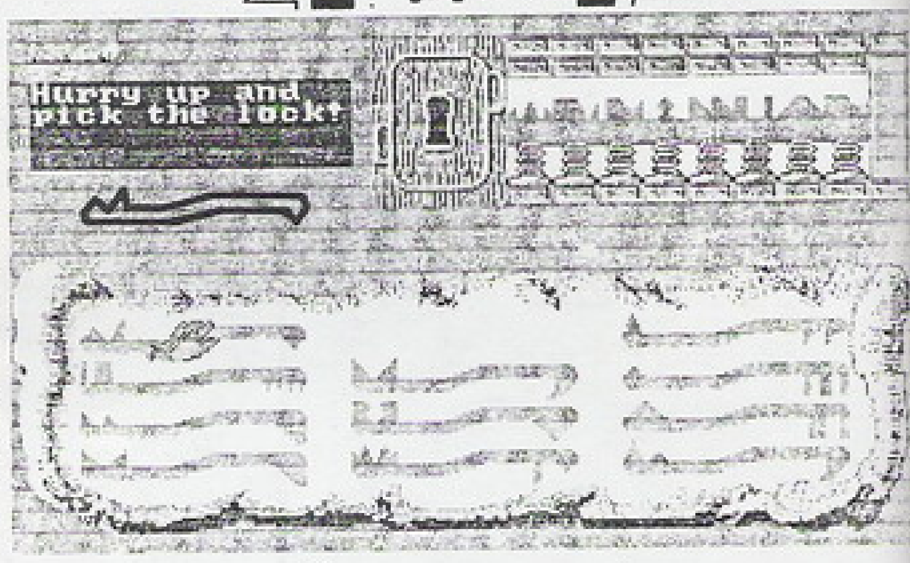

圖六



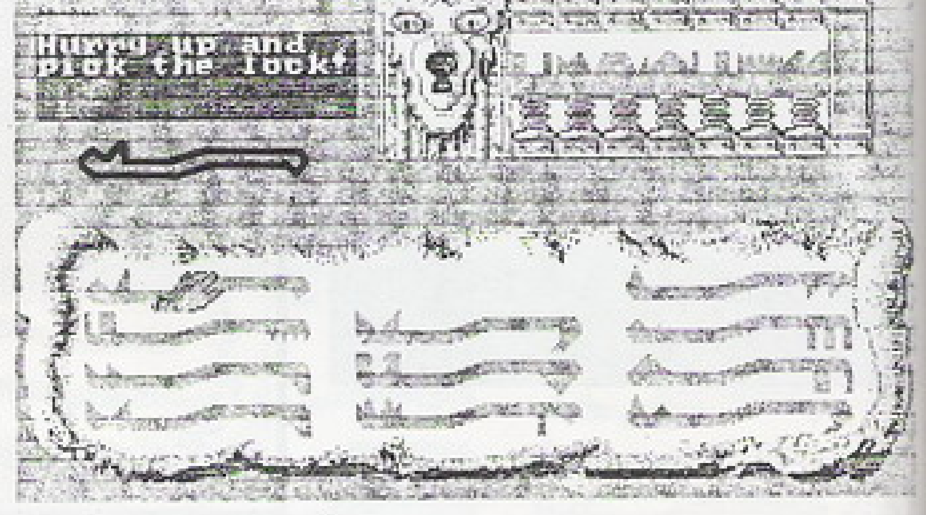
圖七

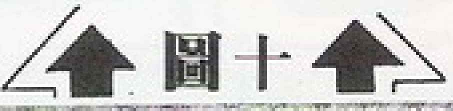


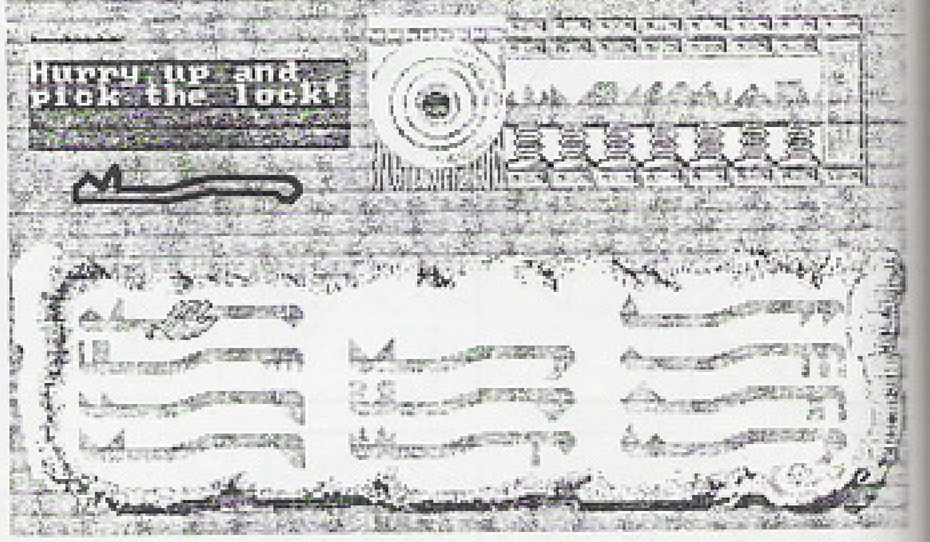
圖八

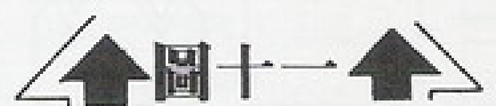



圖九




圖十




圖十一



武器數量與飛行員狀態修改法



吳俊東

在軟體世界試刊號裡，曾刊登了YMJ 先生的飛行心得，想必讀者讀後必定興緻勃勃的登上 F 19大戰一番。可恨的是 F 19所能攜帶之武器有限，當武器用盡時，恐怕只有挨打的份。又萬一不幸墜機身亡時，又得從 2 nd Lt.（少尉）階級重新執行任務。因此筆者決定更改上述之限制，終於發現資料之修改方法分別敍述於下：

(1)武器數量修改法

在 F 19磁片中有一 START.EXE 檔案。如表(1)在此檔案的第163 sector，448 byte 起每一個 word（2 byte）存放著 F－19所能配備之各式飛彈之數量。每一個 word 與飛彈之關係如下

圖一

```
PC Tools Deluxe R4.24                                          Vol Label=None
-----------------------------File View/Edit Service--------------------------------
Path=B:\*.*
File=START.EXE       Relative sector 0000163, Clust 00991, Disk Abs Sec 0001018

Displacement ----------------- Hex codes-------------------     ASCII value
0256(0100)  B2 00 0B 00 B0 0F 00 00 00 00 00 04 07 00 B2 00
0272(0110)  09 00 B0 70 70 00 00 00 00 00 00 0F 00 00 00 00      *pp
0288(0120)  00 02 0F 00 B2 00 09 00 B0 BB 70 02 00 B2 00 0B
0304(0130)  00 B0 12 00 02 00 31 00 22 00 00 00 C7 00 00 00
0320(0140)  36 01 09 11 00 B2 00 0D 00 B0 6D 00 02 00 31 00
0336(0150)  22 00 00 00 C7 00 00 00 36 01 09 11 00 B2 00 00
0352(0160)  00 B0 12 00 47 00 31 00 22 00 00 00 C7 00 00 00
0368(0170)  36 01 09 11 00 B2 00 0D 00 B0 6D 00 47 00 31 00
0384(0180)  22 00 00 00 C7 00 00 00 36 01 09 00 00 00 00 00
0400(0190)  10 00 6B 00 10 00 6B 00 1D 00 1D 00 62 00 62 00
0416(01A0)  10 00 6B 00 10 00 6B 00 02 00 02 00 47 00 47 00
0432(01B0)  44 00 9F 00 44 00 9F 00 23 00 23 00 68 00 68 00
0448(01C0)  04 00 03 00 01 00 02 00 01 00 02 00 02 00 02 00
0464(01D0)  02 00 03 00 03 00 02 00 02 00 02 00 02 00 01 00
0480(01E0)  01 00 01 00 01 00 01 00 22 6F 20 6F 34 6F 39 6F      "o o4o9o
0496(01F0)  41 6F 49 6F 52 6F 5A 6F 62 6F 6B 6F 71 6F 79 6F      AoIoRoZobokoqoyo

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

word	飛彈種類與數量	word	飛彈種類與數量	word	飛彈種類與數量
448	SIDEWINDER ×4	460	PAVEWAY ×2	472	FIREYE ×2
450	AMRAAM ×3	462	ROCKEYE ×2	474	FAE ×2
452	HARM ×1	464	DURANDAL ×2	476	IN CLUSTER ×2
454	PENGUIN ×2	466	SLICK ×3	478	MINELETS ×1
456	HARPOON ×1	468	SNAKEYE ×3	480	CAMERA ×1
458	MAVERICK ×2	470	ROCKEYEⅡ ×2	482	FUEL ×1

修改飛彈每一個 word 之值，不可超過 FF 7F（7F FF＝32767），否則飛彈之數量會成為負數。另外在 EGAME.EXE 檔案中第166 sector，346、347 byte 裡存放著機砲數量也可依讀者所需而修改，其內含値為 8A 02（02 8A＝650）。

(2)飛行員狀態修改法

第二個修改法可以讓你從阿靈頓公墓裡爬出來，並戴著你現有的階級與勛章繼續作戰。在 ROSTER.FIL 檔裡存放著十位飛行員的各項資料，包括姓名、階級、總分…等（如圖(2)）。每一位飛行員的資料佔用80個 byte，並且以最後一個 byte 代表此一飛行員的狀態，若此位元組之值為00表示此飛行員是現役軍人（Active），01為退休（Retire），02為死亡（KIA），因此只要將此位元組更改為00，那些已故的英雄便能起死回生，繼續與你並肩作戰。當然，飛行員之階級、總分也可修改，但似乎毫無意義，若讀者有興趣可自行研究。

圖二

```
PC Tools Deluxe R4.24                                          Vol Label=None
-----------------------------File View/Edit Service--------------------------------
Path=B:\*.*
File=ROSTER.FIL      Relative sector 0000000, Clust 00002, Disk Abs Sec 0000029

Displacement ----------------- Hex codes-------------------     ASCII value
0000(0000)  00 00 00 00 4D 4A 53 00 00 00 00 00 00 00 00 00          MJS
0016(0010)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0032(0020)  00 00 02 00 01 00 00 00 00 00 01 00 01 00 01 00
0048(0030)  31 07 BD 04 C1 12 00 00 03 00 03 00 02 00 01 00      1
0064(0040)  00 00 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0080(0050)  02 00 01 00 4D 4A 53 31 00 00 00 00 00 00 00 00          MJS1
0096(0060)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0112(0070)  00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0128(0080)  72 00 72 00 72 00 00 00 01 00 00 00 02 00 00 00      r r r
0144(0090)  01 00 02 00 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0160(00A0)  02 00 02 00 4D 4A 53 32 00 00 00 00 00 00 00 00          MJS2
0176(00B0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0192(00C0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0208(00D0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 00 00 00
0224(00E0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0240(00F0)  00 00 03 00 4D 4A 53 33 00 00 00 00 00 00 00 00          MJS3

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

準備好了吧！現在你再也不必停留在低階層的戰鬥飛行，你可選擇正規（Regular）以上的敵人與飛彈密度最高的中歐地區大展身手，那你的大名將永遠留在 F 19的英雄榜上。



信長之野望—戰爭地形修改法

張嵐

筆者在日前發現了信長之野望戰爭畫面地圖的修改法，提出來希望對各位玩家（尤其對戰爭頭痛的玩家）有所幫助，修改法如下：

表一、各封地資料起始位址，每封地各佔55位元組。（表中數字均為十進位）

封地	磁區	位元	封地	磁區	位元	封地	磁區	位元
1	0	0	18	1	423	35	3	334
2	0	5	19	1	478	36	3	389
3	0	110	20	2	21	37	3	444
4	0	165	21	2	76	38	3	499
5	0	220	22	2	131	39	4	42
6	0	275	23	2	186	40	4	97
7	0	330	24	2	241	41	4	152
8	0	385	25	2	296	42	4	207
9	0	440	26	2	351	43	4	262
10	0	495	27	2	406	44	4	317
11	1	38	28	2	461	45	4	372
12	1	93	29	3	4	46	4	427
13	1	148	30	3	59	47	4	482
14	1	203	31	3	114	48	5	25
15	1	258	32	3	169	49	5	80
16	1	313	33	3	224	50	5	135
17	1	368	34	3	279			

⑴用 PC-Tools，對 A 片的 HEXMAP.50這個檔案下手。

⑵此檔案存了50封地的地形資料，每一格佔一位元組，每一封地佔11×5＝55位元組，排列順序是由第 1 封地開始至50封地結束，每一封地中地形是由左而右，由上而下（各封地資料位址見表1，修改值所代表的地形則見表2，對照圖1與表3，就可更為了解修改的方法。）

表二、修改值及代表地形（其他值重覆，所以不再贅述）

值	代表地形
02	其他地區
04	平原
08	城鎮
10	丘陵
20	城堡
80	高山
40	湖河或海

表三、第26封地地形資料（與圖 1 對照）

```
PC Tools Deluxe R4.30                                          Vol Label=ZhangLan's
-------------------------------File View/Edit Service------------------------------
Path=C:\GAME\ODA_A\*.*
File=HEXMAP.50      Relative sector 0000002, Clust 08926, Disk Abs Sec 0035813

Displacement ----------------- Hex codes---------------------   ASCII value
 0256(0100)  04 04 04 04 04 04 10 04 04 04 40 04 04 04 04 04        >   @
 0272(0110)  04 04 40 40 40 04 40 40 40 40 40 04 40 20 04 04     @@@ @@@@@ @
 0288(0120)  08 04 04 04 04 04 40 40 04 04 04 04 04 04 04 04   .      @@
 0304(0130)  04 04 04 04 04 04 40 40 40 04 04 04 04 04 04 04         @@@
 0320(0140)  04 40 40 40 40 04 04 04 04 04 40 40 40 40 20 40    @@@@      @@@@ @
 0336(0150)  04 04 04 04 40 40 40 40 40 04 04 08 04 04 04 02        @@@@@  .
 0352(0160)  02 02 02 02 80 80 04 04 04 40 02 02 02 04 80 04           @
 0368(0170)  04 04 04 40 40 10 10 10 10 20 04 04 08 40 40 40      @@>>>>    .@@@
 0384(0180)  10 10 10 80 80 04 04 04 04 04 40 10 10 10 04 04   >>>         @>>>
 0400(0190)  04 04 04 04 04 04 04 04 04 10 10 10 10 10 04 04               >>>>>
 0416(01A0)  04 04 10 10 40 40 40 40 40 10 04 04 04 10 40 40     >>@@@@@>    >@@
 0432(01B0)  40 40 40 10 10 04 04 04 40 40 40 40 10 10 80 80   @@@>>    @@@@>>
 0448(01C0)  80 80 04 10 10 80 20 04 08 80 80 80 80 04 04 04      >>    .
 0464(01D0)  04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04
 0480(01E0)  04 04 04 04 04 04 04 20 08 04 04 04 04 04 04 04
 0496(01F0)  04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04

Home=beg of file/disk End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode   F2=chg sector num  F3=edit
```

圖一：第26封地戰爭地形圖

Site:Iseshima

Spring 1560 Day 1

Rokkaku vs Kitabatake

11	Rice	52
11	Army size	74
45	Loyalty	65
26	Training	75
27	Arms	71

Lord Kitabatake,
Please position unit 1

威探闖通關 新發現

曾昭華

拜讀了第四期鄒鎮仁先生的完全攻略後，發現在過第三關前不須有三次活命機。步驟⑥、⑨、⑬中可在LM下層中間，QR下層中間及YZ下層取得可彈跳的玩具（如附圖所示），按方向鍵控制方向，通過DIP溶液後，按↓鍵即可。

信長之野望斷糧戰法

許家銘

諸位可曾因為敵人的強大兵力而吃了敗仗吧？筆者提供一套戰法，適合在自己金錢充裕，米糧充足時使用：

1.先派些忍者去擾亂對方軍心，使忠誠度在50以下。

2.再派忍者去破壞水庫，本遊戲的特性：電腦在其所屬封地秋收後，會將米發給農民，使存糧與軍隊數目相等（當然，除非他正要出征）。這時破壞水庫，可以減少存糧（很奇怪！）。待存糧減少後，打他！

3.戰爭時有個小技巧：如果你的存糧多出敵人，就和他耗，他沒米吃了，也只有投降了。你只花一點米，不用一兵一卒，就換了一塊領地，很值得吧！

我運用此法，征戰大小國家，戰無不利，攻無不克，再加上軟體世界雜誌第七期提供的方法，幾乎勢如破竹，銳不可當，普天同慶，舉國歡騰，四海一心……（太嚴重了吧！）希望大家都能早日統一日本！



信長之野望 攻略補遺

涂尚東

使用修改法，雖然可以有很多士兵、金錢和米糧，連領主、士兵的各種狀態都達到最高值，但仍要身歷百戰，才能統一。

現在我們可先照著修改法進入遊戲，一開始就用命令10的第二項招募忍者，立即殺死鄰國的領主。到季節結束時，農民會拍賣土地，你可用100單位黃金買下。殺到只剩一個對手時，你可用命令1及命令4，召募兵馬，等金錢、米糧夠用時，便可一戰平天下了。

我用此招，不到一時即可統一日本了。

信長之野望快速實現法

洪志聰

指令6簽約：鄰國送錢來，如果收下就有大約兩年的時間不能出兵打它。即選②War，攻打簽約國，將會浪費此一指令而跳到下一季節。

指令10召募忍者。暗殺鄰國的領袖：如此國除與我相鄰且還與別國相鄰就可招標，否則又會出現一位領導者。

電腦代管：如讓電腦代管工業化及農業化電腦可在很短時間達到1500～1600，但因徵稅很重，易引起暴亂。

贈予：給黃金即可。因1單位等於1單位米的效果，而米價通常為兩單位黃金左右。

指令2　2-3召募敵兵：如我方士兵忠誠度大於對方，用一黃金會使對方降低3點忠誠度，等到差距大時再用多一點黃金便可拉到對方人員。

第三部隊（槍隊）最多只達21%，因此最好將一、二、三部隊調為19%、60%、21%。

後方不必留20～30人，只需2～3人即可，但忠誠度最好在100以上。



信長之野望

北海道絕地大反攻

楊德勳

一、序　　言

諸位讀者在玩信長之野望時，是否除了織田信長（Oda）、德川家康（Tokugawa）、或武田信玄（Takeda）等幾個基本條件比較好的領主之外，便不敢再選其他領主？而即令是選了這些領主，玩了沒幾年就落到全滅的下場呢？

本文提出幾種謀略，縱使你選的是北海道這個鳥不下蛋、狗不拉屎的窮鄉僻壤中的蠣崎慶廣（Kakizaki），依舊可以完成統一日本的大業。

二、統一前的預備動作

人格參數的設定對中興大業成功與否有相當大的關係：倘若先天不足復加上後天失調，即使再多的織田信長亦是無法完成統一大業的。一般人格參數的設定總值最好在四八〇以上，五個人格參數之中以智商（I.Q.）和運氣（Luck）這兩項參數最為重要，一定要一百以上，其餘三項參數—健康（Health），野心（Ambition）和魅力（Charm），八九十就可以了。

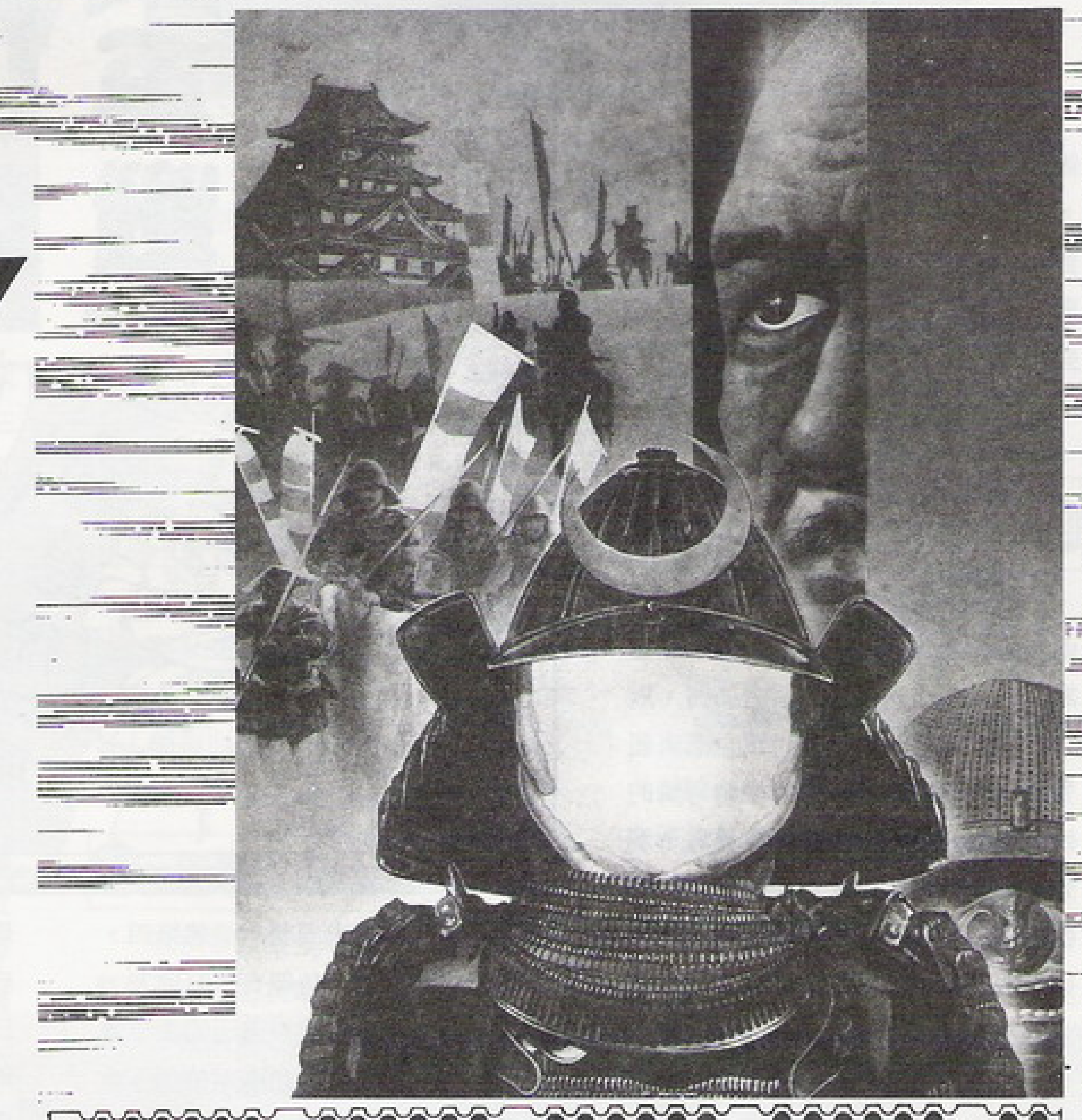
接下來是選擇是否觀看別人戰爭。一定要選擇觀看，不但對敵人兵力多寡，領主位置，分配兵力和各州地形能夠瞭如指掌，還可省下一大筆情報費用，所謂「知己知彼，百戰不殆」便是這個道理。雖然多花點時間，但總是比冒冒失失出去打敵人卻反被滅掉，來得划算。

再來是選擇遊戲難度。奉勸各位讀者，從第一級開始就好。不要以為第十級的三國志兩三年就能統一，小小一個信長之野望要我從第一級開始，未免太小看人了吧？不信？這裡有五十個封地的清單（表一），看了便知道電腦多會作弊。筆者花了近一年的工夫才敢向第四級挑戰，寫到這裡

(表一)

領主姓名	黃金	米糧	城市價值	土地開墾度	防洪能力	農民		兵力	軍隊		
						忠誠度	財富		忠誠度	訓練量	武裝
1.Kakizaki	22	33	33	58	61	53	36	23	36	28	25
2.Taugare	24	28	22	30	58	48	62	26	41	23	22
3.Nanbu	25	36	25	45	39	41	33	24	60	21	38
4.Kasai	58	43	46	41	35	38	58	33	73	48	35
5.Akita	36	51	33	58	61	53	36	40	81	75	31
6.Date	61	35	52	37	68	58	49	43	78	63	54
7.Mogami	43	40	47	51	52	33	38	41	38	53	46
8.Yuki	35	33	41	46	38	43	41	27	33	30	21
9.Ashina	49	41	38	31	50	72	63	38	58	53	30
10.Uesugi	63	79	48	80	78	79	70	74	74	61	71
11.Satake	60	38	64	54	60	51	48	37	40	42	33
12.Utsunomiya	36	25	21	26	38	23	36	25	31	28	27
13.Satomi	26	22	31	34	59	58	61	46	62	50	36
14.Hojo	53	80	61	80	75	64	65	70	68	68	65
15.Takeda	73	40	78	46	80	74	68	72	73	71	63
16.Hayakeyama	33	44	25	30	26	24	30	48	23	53	51
17.Jinbo	28	31	22	26	53	48	53	27	46	51	45
18.Anekoii	38	36	41	42	61	73	69	54	68	63	50
19.Kiso	26	38	31	32	46	39	28	36	34	48	40
20.Imagawa	68	48	65	45	73	65	64	73	61	72	63
21.Hoganji	42	58	38	64	52	74	72	41	53	41	38
22.Ashakura	52	68	44	70	71	59	54	62	56	58	59
23.Saito	29	28	31	28	21	31	22	38	21	48	45
24.Tokugawa	69	75	66	80	80	76	77	71	75	74	73
25.Oda	100	80	58	80	80	71	72	78	77	78	80
26.Kitabatake	55	52	51	48	76	65	60	74	68	75	71
27.Ashai	58	69	53	57	61	58	57	58	61	72	73
28.Rokkaku	36	24	38	21	42	46	45	41	26	24	27
29.Isshiki	43	21	36	22	38	32	39	39	36	39	48
30.Hatano	26	38	24	33	21	27	31	20	27	21	22
31.Ashikaga	63	57	68	61	48	38	46	52	36	56	48
32.Tsutsui	42	38	40	39	51	50	48	38	47	31	35
33.Miyoshi	62	69	68	63	63	65	61	69	70	69	58
34.Horiuchi	39	56	36	58	43	43	52	36	42	37	39
35.Yamana	38	26	31	23	21	27	31	50	26	48	45
36.Betsushi	21	22	24	26	25	20	28	41	23	43	36
37.Amoko	58	42	51	39	58	52	55	49	53	51	56
38.Ukita	32	35	30	31	59	58	60	28	56	28	32
39.Mori	78	48	76	41	76	79	76	68	79	78	80
40.Sogo	51	61	52	59	43	42	48	51	40	50	43
41.Hosokawa	38	68	40	65	38	36	45	53	37	55	40
42.Kono	31	67	31	63	36	35	40	37	33	35	30
43.Chosokabe	49	71	56	69	73	70	65	75	69	73	67
44.Ichijo	36	42	38	39	41	49	47	31	48	30	28
45.Kinoi	32	48	30	26	39	32	38	46	38	48	46
46.Ruzoji	53	73	59	78	72	70	68	76	71	78	70
47.Otomo	25	65	28	61	48	36	39	62	41	58	63
48.Aso	35	68	32	63	50	45	43	28	39	31	25
49.Ito	30	28	26	31	49	48	50	36	35	32	27
50.Shimazu	48	47	45	47	62	65	61	60	63	61	57





不禁又懷念起三國志了，至少，三國志比較不會作弊。

三、攘外必先安內

遊戲一開始，先把訊息顯示時間調成1，不然在看戰爭畫面時你會瘋掉。再把遊戲存起來，這個動作每一季都要做，原因無他：自己領地出問題時，關機再開始就可以了，雖然有些無恥，但比起電腦還差得遠呢！

前述兩項做過之後，便正式展開統一大業。首先在一五六〇年春天調整稅率到六十（不是說……？其實調到八十、九十都不會有太大的問題，除了忠誠度和魅力會一直下降外，四、五年內是不會發生叛變的）。一般而言，百分之六十的稅率就足夠了，要調多高，純屬個人良心問題。

夏天要做什麼事呢？變因很多—通常第二州的津輕為信會在秋收之前舉兵來犯（防守的技巧容後再述），如果打贏了（一定會贏）而且賺到第二州的話，就要使用MOVE的指令，調派兵馬到第二州防守。如果津輕為信不來攻打，就賞賜十單位的糧食給農民，提高忠誠度以增加稅收。

秋收後開始調整兵力（這時候才有足夠的錢）。千萬不要聽別人亂講，什麼主力單位可以全身而退，就傻乎乎地把領導單位調成100%，其他單位全部取消。可別以為部隊會跟著你撤退，這可不是三國志！你辛辛苦苦訓練的部隊將會忠心耿耿的跟著敵人的領導單位來消滅你，不信？一試便知。

也別指望火槍單位（第三單位）能調多高，只有21%而已，死了這條心吧！事實上火槍隊也不怎麼厲害，打個幾回合就全軍覆沒，和步兵沒什麼不同。更別期待步兵單位能有什麼作用，到了戰場上全成了敵人的活靶。算算只有騎兵隊（第二單位）威力最大，幾番衝殺下來也損失不了多少。

所以要能攻無不克、戰無不勝的秘訣，乃在將兵力只分為指揮單位和騎兵隊。指揮單位是誘敵的餌，兵力少些無妨；但終究是敵人的主要目標，總要能戰個一兩回合，所以也不能太少，筆者建議調成30%。騎兵隊是攻城掠地的主力，自是多多益善（別忘了指揮單位要有30%的兵力），一般調成70%的兵力，就足夠應付大小陣仗了。

事實上指揮單位還可以再調低一點，只要不少於20%就可以了。這樣，你的騎兵單位佔有全國70～80%的兵力，只要善加活用，可說是所向無敵，統一日本只是時間問題。反正**蠣崎慶廣**這傢伙才11歲，大約可活到1600年，還能再多活四十年，夠你玩的了。

句踐復國才花了二十年的時間，小小日本，值得花四五十年來統一嗎？最慢十幾年就統一了。真納悶為什麼**織田信長**到了六、七十歲還統一不了日本，對筆者而言是不可能的。

寫到這裡是一五六〇年的冬季，大致上統一日本的先期工作已告一段落，接下來便是充實國庫，招兵買馬，強固國力，朝向統一日本的目標前進了。

增兵要注意一件事，那便是必須保持軍隊的機動性，隨時可以出去打仗；也就是國庫中黃金的數量單位要恆大於軍隊的數量單位。這裡提供一個計算公式供讀者參考：

$$\frac{\text{現有黃金數量}-\text{現有軍隊數量}}{\text{軍隊價格}+1}=\text{增兵數量}$$

讀者是否覺得奇怪為什麼分母要加一呢？別忘了買一單位的兵便要準備一單位的黃金才能帶出去打仗，如果黃金全用來買部隊，到秋收後因為養不起軍隊而裁軍，就後悔莫及了。

再者，除了常備糧餉之外，財富



儘量集中於一州，以作一次增兵之用。不要這州買一點，那州買一些，兵會愈來愈貴，分散買太浪費錢了。鈔票又不是你家印的，要節制一點，這些可都是農民的血汗錢，和大家樂、六合彩一點關係都沒有，拜託別亂花。



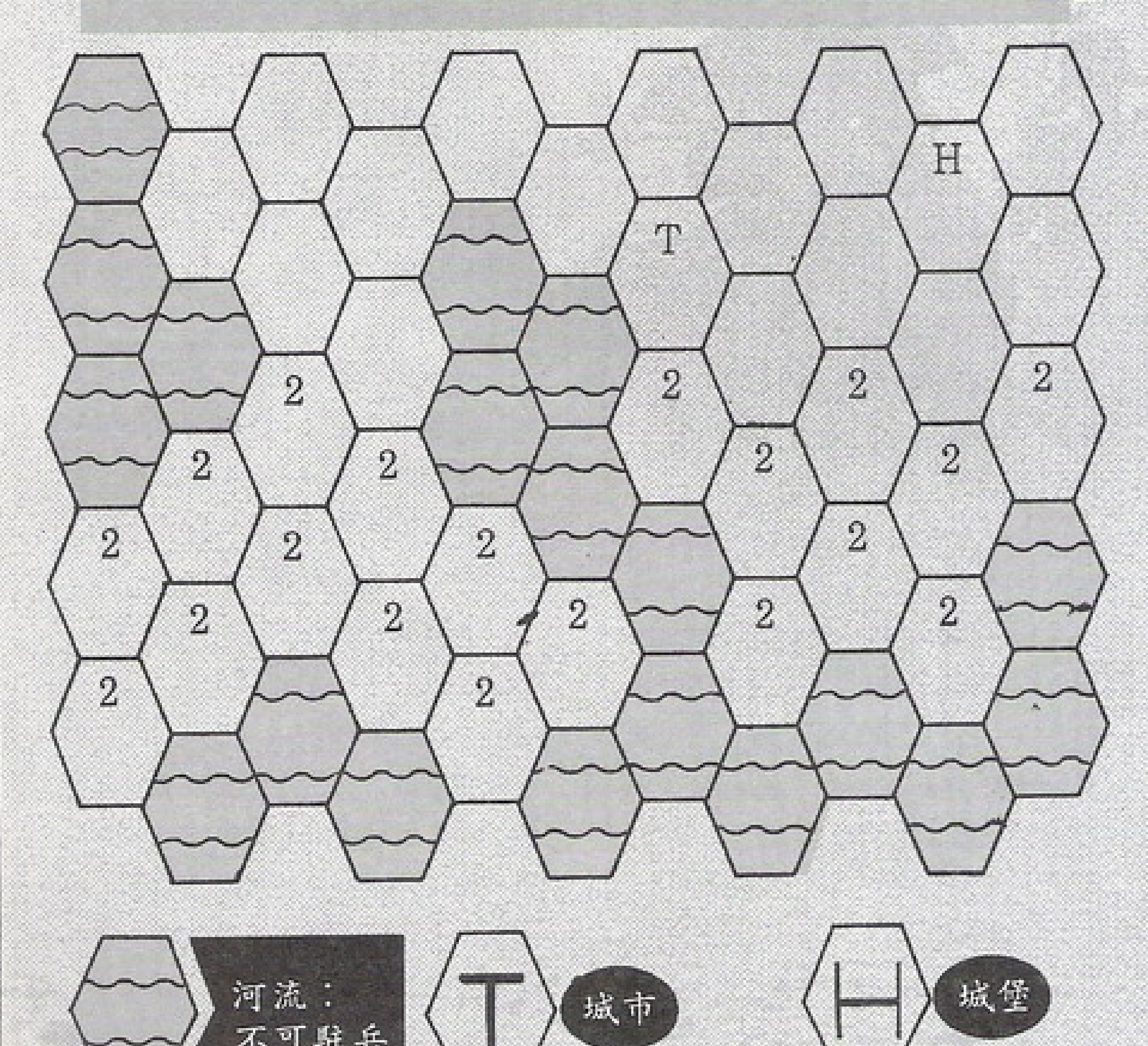
四、領土保衛戰

正當你在辛勤經營自己的國土而逐漸茁壯之時，萬一在第二州的津輕為信（Taugaru）趁你國力仍弱，無力外侵之時，派遣數萬大軍企圖來個先發制人，準備吃下你那少得可憐的兩萬三仟名部隊，這該如何是好？別急，再多來也不怕。以剛開始津輕為信的實力，最多能派出四萬大軍來打你，而這四萬大軍正是你免費增強兵力的生力軍。怎麼說呢？請看——

津輕為信來攻，只能駐兵在畫面的下半部（圖一中標2之處）

如果兵力尚未調整，便將第四、第五單位放在右下角標有2的地方，第二、第三單位則放在畫面的左半處。這樣，津輕為信的領導單位便不會放在離你領主太近的右半部（安全問題），而且各單位可能會在左下方擠成一堆。津輕為信的第五、第四、第三和第二單位會陸續向你領主所在地的城池推進，而你的第二和第三單位則儘量避免和其它單位起正面衝突，甚至可以列隊歡迎（新兵入伍），只要直取對方的領導單位，剩下的敵軍等一下便完全都是你新加入的生力軍（自己人打自己人總是不好的）。如果津輕為信御駕親征，說不定還可賺到一個州，多愉快呀！但是要注意：儘可能不要在城市或城堡發動戰事，不然，一場戰爭打下來，辛辛苦苦建立的城市就全毀了（可惜呀可惜）。

如果已調整過兵力，則領導單位可以不放在城堡中，而放在中間的狹道附近；騎兵單位則放在離領導單位不遠的地方。等雙方佈署妥當，領導單位便往敵軍少的方向走，而騎兵單位則直取對方的領導單位，在路上遇到敵方軍隊能閃便閃（別逞強，這些將來都是自己人）。遇上了領導單位可不能再閃了，現在是以多打少的局部優勢，此時不打還待何時？於是你就多了一批訓練精良、忠誠度高的部隊，等一下就可以帶兵去幹掉津輕為信了。





五、攻擊是最佳的防守—驚嚇戰術

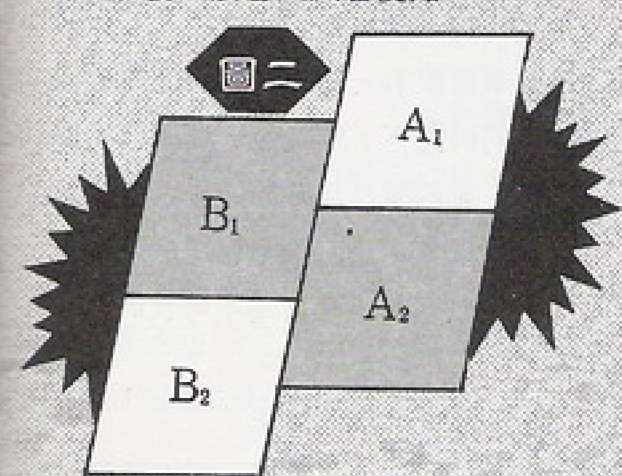
當附近領主擁有很多領土，又不巧住在你家隔壁，可以率領大部分的軍隊去打他。御駕親征最好，但是原在的州要有兵留守，留個三萬兵馬便綽綽有餘了。千萬不要後方不駐兵，重蹈馬奇諾防線的覆轍：最前線被突破，後方就完蛋了。所以至少要有三十單位的軍隊駐守（多一些也無妨），然後其他的部隊傾巢而出，攻城掠地，以擴大版圖（這是有目的的，容後再說）。

攻擊時，同樣把領導單位擺得遠遠的，讓騎兵單位去衝鋒陷陣。仍然不要見一個殺一個，只要直奔對方的領導單位，把騎兵隊往領主面前一擺，就可以把他嚇得屁滾尿流，夾著尾巴逃之夭夭。倘若不逃，挨一下打就會撤退（情勢不利嘛）。再不走，幹掉他算了，這下子又平白賺了好幾塊領地了。

六、以退為進—另一種攻擊

如果你有兩個以上和敵方相鄰的領地，而且敵我雙方兵力相當（都很多），真要硬拼的話也不是不可以，只是傷亡慘重，落得「鷸蚌相爭，漁翁得利」。

不妨將其中一州的兵力調到另外一州（留兩三千人作餌就夠了），敵方便會禁不住誘惑，率領一半的兵力進犯，然後令留守的部隊無條件投降。此刻就可以合兩州的兵力去幹掉或嚇走剛剛來犯的領主，如此又多賺到一大批軍隊，而且可能還會有意想不到的收獲，讀者試試看便知。





如圖二的四個州各有一百單位的兵力，A_1、A_2 是你的領地，B_1、B_2 是對方的領地，就可以先從 A_1 調九十單位以上的兵到 A_2，然後 B_1 通常會派一半的兵力（即五十單位）併吞 A_1，在 A_1 的守軍要不戰而降。這時 A_2 即可率領一百六十單位以上的兵力攻打 B 的領主州（B_1 或 B_2 都可以，最好是 B_2），然後用驚嚇戰術，把領主嚇到 B_1，然後在 B_2 留下三十單位的兵力留守，再帶著其餘二百單位以上的軍隊去打 B_1。這時逃到 B_1 的領主又會逃到 A_1，再如法泡製一番，轉眼間領土增加二個州，兵力未減反增，一舉兩得，何樂不為？

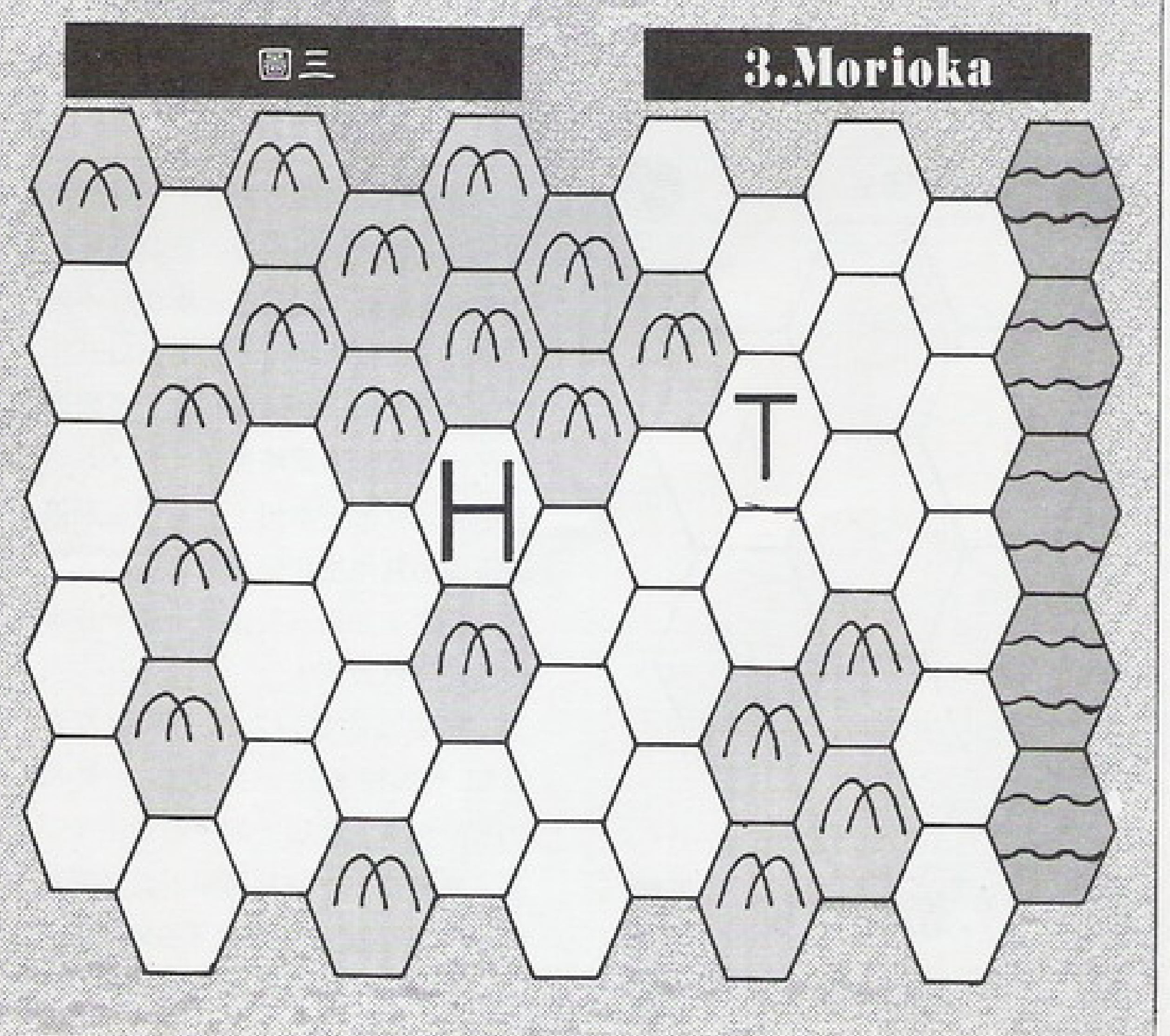
七、旋轉木馬與人工山脈

在積極擴張領地的同時，也會受到強而有力的攻擊—敵軍的領導單位占了百分之七十以上的兵力。這時打領導單位太吃虧，驚嚇戰術又失效，只有利用空間來換取時間，以時間換取兵力—這招便是「旋轉木馬」。

譬如說在第三州的城堡前面有座山，如圖三。

敵人來攻時，只要請騎兵隊將對方的其它四個單位滅掉，然後移到角落去休息，讓剩下的領導單位去和敵人的領導單位玩一對一的捉迷藏，繞著山脈玩「旋轉木馬」的遊戲，順時針繞或逆時針繞都沒關係，反正一個月繞完，戰場上所有的部隊全部都歸你統御！

接下來該做什麼？當然一報還一報，但是別忘了派兵留守，以免發生意外。





有些州有兩處山脈，同樣可以玩「旋轉木馬」，甚至還可以玩點花式一大圈圈繞完，繞小圈圈，一圈不夠換個方向再繞一圈，隨你愛怎麼繞，只要不要笨笨的跑進死角就可以了。

另外，萬一沒有天然的地形可以玩「旋轉木馬」，怎麼辦呢？沒關係，人定勝天，自己造一座山－「人工山脈」。剛剛不是說騎兵單位在一邊休息嗎？這次不一樣了，把騎兵單位找個空曠的地方一站，說：「我是山」，該領導單位來繞，但是要有點技巧（參見圖四）：

圖四

1　A　2　B　A

1. 指揮單位

2. 騎兵單位

領導單位必須和敵人的領導單位相距一格（即圖中的1和A），如此成功的機會約為90%。如果相距二格（即圖中的1和B），有的時候敵人的領導單位會有愚公移山的精神，把你的騎兵單位消滅，如此一來「人工山脈」這招就要不成了。

倘使敵人的領導單位所殘存下來的兵力比你的騎兵單位少，也不必玩「人工山脈」了，只要把敵人的領導單位逼進死角，一個月以後，同樣是一批新的生力軍。

八、有效運用指令

讀者們玩信長之野望，一定都知道一年只能下四個指令，倘若不能有效的運用指令，兩個五十年都打不完；如果懂得靈活運用，十七州以五年統一，五十州以九年統一均不是問題。有一次筆者選蠣崎慶廣，在一五六五年春天就統一本州，仍是群雄割據的四國和九州也在一五六七年納入版圖。反之，如果浪費指令，統一日本真的是春秋大夢。

各位或許會以為 VIEW 太浪費時間，其實不然，如果你不使用 VIEW 指令，電腦控制下的領主全都成了拿破崙，作戰都可以不耗絲毫兵力，而對你則是一場揮之不去的惡夢。

秋收後，先估計後方要留多少米糧和金錢來建設，以及前線需要多少糧食以應付作戰，再利用 9 號交易指令，將多餘的米糧賣掉。如果沒有商人，則使用 4 號 SEND 指令將錢糧送往前線，待前方錢糧集中後，看看兵價再買。如果太貴，則使用SAVE，等到春天兵價變得便宜再買。多試幾次，一定可以買到便宜的兵。

在後方，其餘兩季，一季用以建設，一季賞賜人民。每占領一州，一定先查其稅率，如果在50%以上則不必調整；倘若在50%以下，則一律調整為60%，如此國庫充裕，才能迅速統一。而如果領地是以幹掉領主而得來的還需要將該州的兵力調整為30%的領導單位和70%的騎兵單位，以達到全國兵制統一。

在信長之野望的戰爭中，獲勝的因素並不在武器配備的多寡，亦不在軍隊的忠誠度，真正的致勝因素在於兵力的是否集中－必須採用中世紀時大規模的集團軍才能得到立竿見影的效果。若要強求軍隊的忠誠度，依筆者的經驗，只要有50以上的忠誠度便不太容易發生兵變。

至於開墾和防洪這些內政問題，事實上沒有必要為此而浪費指令（如果時間多的話，做做無妨）。對方要求簽訂友好條約或通婚時，不論所提出的金額多吸引人，一概拒絕。要記得你是要成為戰國的霸主而不是仁君，這些條約的簽訂和通婚，只會阻礙你統一日本的時間，千萬別貪圖小利而失掉大局！

九、後記

嚴格說起來，信長之野望是難度相當高的一個遊戲，而且程式本身又具有學習能力，在電腦做弊做得心安理得的前題下，無疑是一場鬥智的遊戲（正確的說是比奸詐的程度）。諸位讀者詳讀本文之後，相信假以時日，統一日本將不再是遙不可及的夢想。

願大家玩得愉快。

THE CYCLES

International Grand Prix Racing



方程式機車賽

登上冠軍寶座妙招

謝誌哲

在賽完幾場機車賽之後，您是否會抱怨技不如人，老是排在最後幾名，更談不上參加巡迴冠軍賽奪得世界冠軍？在此提供您一個快速登上冠軍寶座的方法：

1. 載入**方程式機車賽**，選擇巡迴冠軍賽並打入您的英文名字。
2. 出現機車選擇畫面時，選擇您喜歡的機車，125 cc、250 cc、500 cc，任君挑選。
3. 當出現巡迴冠軍賽的積分畫面時，按下 F2 鍵，鍵入數字 0，將之儲存起來（此時是儲存在 Master Disk 磁碟上）。
4. 跳出**方程式機車賽**回到 DOS 狀態。
5. 載入 PCTOOLS 將 Master Disk 放入磁碟機，讀入 0.STM 檔，在位移 000E 處，填入64（十進位為100）。
6. 接下來再修改位移 01CA 處，您若選擇125cc的機車，則填入 0D；若選擇250cc或500cc的機車則填入 0E。
7. 重新載入**方程式機車賽**，再選擇巡迴冠軍賽，按 ENTER 鍵略過選擇車型畫面。
8. 當出現巡迴冠軍賽的積分畫面時，按下 F1 鍵，再鍵入數字 0，將剛才所儲存的遊戲載入，此時會看到您在積分板上的分數已經變成100分了，而且也只剩下最後一場比賽了。
9. 只要好好的賽完這最後的一場，世界冠軍非您莫屬了。您可以好好的享受開香檳之樂，若有**魔奇音效卡**，還可聽到感人的勝利之音。聽著音樂回想在賽車場上那峯迴路轉的種種險境，如今已榮登世界冠軍，您是否也感受到一份至高無上的榮耀與成就感呢？祝您好運！

註：

1. 位移 000E 處記載您的總成績，可依各人喜好修改之，但不要太低，本人喜好將之修為十進位100分（十六進位的64）。
2. 位移 01CA 處記載著您已賽過幾場，所以若您選擇一125 cc 的機車（因為巴西和美國不舉辦125cc機車賽，只剩13場）則填入 0D，十進位為13。（積分板上標示比賽場地的那個框框會消失掉，各位不用予以理會，只管按 ENTER 鍵進入比賽即可）若選的是250cc或500 cc的機車，則有15個比賽場地，但不可填入 0F，必須填入 0E，否則程式本身會認為您已全部賽完，而返回比賽型態選擇畫面。
3. 修改時請參閱附表。

```
PC Tools - File View/Edit Service                              Volume Label=None
--------------------------------------------------------------------------------
Path=A:\*.*
File=0.STM          Relative sector being displayed is: 0000000

Displacement ----------------- Hex codes--------------------     ASCII value
 0000(0000)  33 31 34 61 62 63 31 35 39 00 33 34 00 00 64 00   314abc159 34  d
 0016(0010)  00 00 48 73 69 65 68 00 00 00 00 00 00 00 00 00     Hsieh
 0032(0020)  00 00 38 38 00 00 00 00 00 00 44 6F 6E 20 4C 65     88      Don Le
 0048(0030)  65 00 00 00 00 00 00 00 00 00 32 37 00 00 00 00   e         27
 0064(0040)  00 00 54 6F 6D 20 4D 61 74 68 65 77 73 00 00 00     Tom Mathews
 0080(0050)  00 00 30 31 00 00 00 00 00 00 49 61 6E 20 53 6D     01      Ian Sm
 0096(0060)  69 74 68 00 00 00 00 00 00 00 31 32 00 00 00 00   ith       12
 0112(0070)  00 00 4E 6F 72 6D 61 6E 20 47 72 65 65 6E 00 00     Norman Green
 0128(0080)  00 00 34 00 00 00 00 00 00 00 4A 6F 73 65 20 42     4       Jose B
 0144(0090)  72 69 6F 00 00 00 00 00 00 00 32 00 00 00 00 00   rio       2
 0160(00A0)  00 00 41 6C 65 78 20 47 6F 6C 64 00 00 00 00 00     Alex Gold
 0176(00B0)  00 00 36 36 00 00 00 00 00 00 4A 6F 65 20 43 61     66      Joe Ca
 0192(00C0)  6D 70 62 65 6C 6C 00 00 00 00 30 35 00 00 00 00   mpbell    05
 0208(00D0)  00 00 4B 6F 6A 69 20 4E 61 67 61 74 61 00 00 00     Koji Nagata
 0224(00E0)  00 00 30 39 00 00 00 00 00 00 41 6E 64 79 20 42     09      Andy B
 0240(00F0)  75 63 6B 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   uck

 Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
 ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

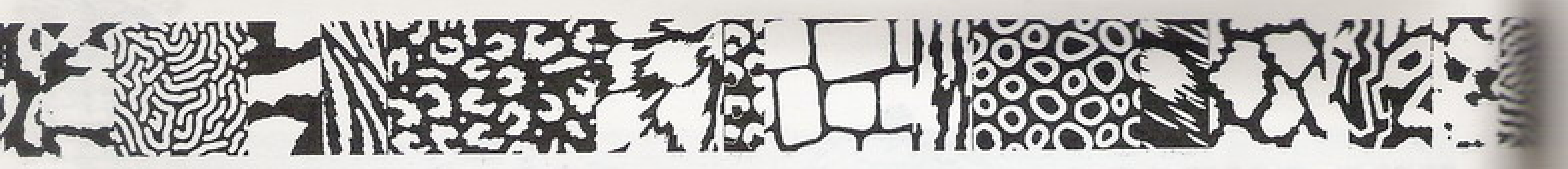
此為總成績，任意值

```
PC Tools - File View/Edit Service                              Volume Label=None
--------------------------------------------------------------------------------
Path=A:\*.*
File=0.STM          Relative sector being displayed is: 0000000

Displacement ----------------- Hex codes--------------------     ASCII value
 0256(0100)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0272(0110)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0288(0120)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0304(0130)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0320(0140)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0336(0150)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0352(0160)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0368(0170)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0384(0180)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0400(0190)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0416(01A0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0432(01B0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0448(01C0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0E 00 02 00 00 00
 0464(01D0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0480(01E0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0496(01F0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

 Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
 ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

已比賽過之場數
125cc—填入 0D
250cc
500cc 填入 0E



編輯部通告

凡是你對軟體世界雜誌各專欄寫作有興趣者皆歡迎

下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊——

◎遊戲攻略：軟體世界遊戲之攻略或提示。
◎百戰天龍：⑴遊戲程式修改篇(含無敵版)。
⑵遊戲資料檔剖析。
⑶攻略小密技。
◎ＰＣ地帶：關於ＰＣ　ＧＡＭＥ的軟、硬體探討。
◎遊戲大家談：針對指定遊戲發抒己見(務必兼談優缺點)與玩ＧＡＭＥ感受。
◎冒險補習班：爲ＲＰＧ初級玩家補習。
◎紙上談兵：各類軍事遊戲(戰略、模擬)中任何一場戰役的回顧與檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。
◎電玩短路：關於ＰＣ　ＧＡＭＥ的趣味漫畫。
◎華山論GAME：關於ＲＰＧ的笑話或笑畫。
◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡、電腦音樂的探討。
◎其　　他：由你來想。

● 投稿請注意 ●

◎務必註明本名。
◎文章請用600字稿紙橫寫，字體務必工整，格式如附圖。(以電腦報 表列亦可)
◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。印表機輸出者，墨色要濃。
◎投程式稿請附磁片。
◎漫畫稿：⑴請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。
⑵線條力求簡明、清晰。
⑶附上文字解說(以鉛筆書寫)。
◎單幅漫畫稿規格：⑴橫式一寬９公分，高７公分。
⑵直式一寬７公分，高９公分。
◎有任何撰寫計劃可先來信詢問。
◎本刊對採用的稿件有刪改權，不願被刪改(錯別字除外)者請先聲明。
◎作品經發表後，版權歸本刊所有。
◎爲免郵寄失誤，請自行影印留底。
◎截稿日期：每月25日。
◎稿費：每千字300元起，圖表另計。
◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

● 以下爲投稿格式 ●

篇　　名：伊蘇國完全攻略
作　　者：單文靜
筆　　名：啟　涵
地　　址：高雄市左營區西自新村71號
※本文不願被修改，如未被錄用請退回原寄
　處(附回郵)。

懸賞——
◎遊戲大家談：(三月二十五日截稿，500～900字)
⑴雙截龍Ⅱ⑵水滸傳⑶Ａ－10坦克殺手
⑷第一滴血Ⅲ

訂閱或續訂軟體世界雜誌須知：

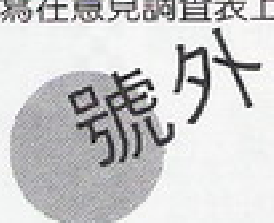
《通告》
訂閱或續訂雜誌須知——
◎目前只受理訂閱或續訂半年(六期)，240元。
◎方式：使用郵政劃撥。帳號：40423740，戶名：謝明
。
(注意：本帳號只供訂閱雜誌使用！)
◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將
附上。
◎訂戶地址變更時，請在每月25日(以郵戳爲憑)前來函
。逾期者請到原地址取書。

郵購過期雜誌須知——
◎請先來信詢問是否有存書。
◎務必以郵票代替現金。
(試刊號、創刊號、第二期和第四期已無存書)

磁片維修須知——
◎先洽經銷商，確定故障卡後更換，省錢省時省事。
◎寄回維修：⑴必須付維修費一每張磁片10元，及回郵
元。
⑵費用務必以郵票代替現金。
⑶自行包裝妥當，郵寄損毀概不負責。

郵購遊戲——
◎本公司不受理郵購遊戲，欲購遊戲請洽各地經銷商。

詢問問題——
◎以信件方式寄到：高雄市郵政28之34號信箱。
◎請在信封上註明「詢問問題」，以利處理。
◎必須附上回郵信封，否則恕不受理。
◎請勿寫在意見調查表上，以免延誤(或錯過)處理。



◎超級模擬巨片「SHERMAN M4，裝甲雄兵」(第十一期新片介紹)更名爲「 M４雪曼坦克 」，近期出片，不可不買！
◎千呼萬喚始出來，亞拉岡之劍即將隆重上市，敬請
切注意出片日期！



三國志戰史
荊州驚魂記

話說劉備自從得了大軍師一孔明（即諸葛亮）之後，如魚得水，如虎添翼，而孔明亦屢出奇計，大破敵軍，讓曹操頭痛不已，視之為眼中釘，也因而更受劉備的尊敬與信任。

這天，玄德（即劉備）分撥已定，令虎將趙雲去東拒孫郎，再令招降過來的夏侯淵、馬岱去南邊抗敵，而令馬超、夏侯惇到北邊防止曹操、馬騰的攻擊，各將領令，分別帶著兵馬去了，只留下諸葛亮與關羽、張飛坐守郡縣，終日操演兵士、施德於民，以備長期抗戰、恢復漢室！

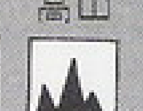
橘子皮

Romance of The Three Kingdoms

特殊聲明：

(1)本附圖為略圖，未詳盡之處請見諒！

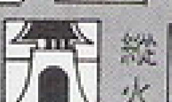
(2)平原 高山 丘陵 河海

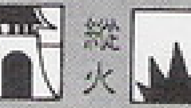




沼澤 城堡 縱火







(3)本軍移動路線 ——→

曹兵移動路線 ------→

圖一 大戰之前—曹兵佈陣

仲達

A 200



曹操這方面一由於每每用兵皆敗在一個名不經傳的山野村夫諸葛孔明之手，對孔明簡直恨之入骨！這天，曹操眼見兵多將廣，時機成熟，認為不除掉劉氏一幫人遲早會反咬自己一口，於是盡起青州兵、會合長安大軍、連夜悄然抵達玄德附近郡縣。

曹操親手將帥印授予司馬懿，對之曰：「公等先行，吾必自統大軍為將軍隨時接應！」司馬懿拿著令旗，拜別曹操，揮動大軍向玄德而來！

細作早已飛馬報知玄德，玄德便邀孔明共上敵樓察看，果見中、左、右三面塵頭大起。孔明看罷也驚疑不定，對玄德說：「來軍之勢，殺氣騰騰，不知虛實，主公宜遣細作探之。」玄德從之。

不久，探子回報：左有張遼、徐晃，右有許褚、張郃，中間司馬懿親統大軍而來！敵軍滿山滿谷，少說也有十數萬人！玄德聽罷大驚，忙問孔明：「依先生之意，如何退敵？」此時玄德手下兵馬不足五萬，那能與司馬懿匹敵？

其實這次曹操用兵早在孔明預料之中，但出兵之神速，也著實大出孔明預料之外！只見他定一定神，從容地對玄德道：「司馬懿此番奉曹賊之命前來，又帶了這麼多兵馬，定是要對主公不利，主公不妨暫退他郡，再

圖二 大戰之初—孔明力拼

圖頁方。此地則由我和關、張二人共同退敵！」

劉備聽說要他臨陣脫逃，大為不悅，道：「吾豈是貪生怕死之輩？要退，大家一起退；要守，也要守在一起！」

孔明再三勸玄德，玄德只是不依，最後孔明分析大勢，要玄德暫退再引兵來援，再加上雲長（即關羽）、翼德（即張飛）衆將的勸諫，玄德才勉強答應，於當晚帶著本部兵馬從後門悄然離去。司馬懿等一班人全渾然不知！

玄德既已退去，孔明於是升帳發令，命關、張二人至附近山丘地帶居高臨下分別下寨，兩將領命而去，孔明亦開城率軍下寨。（參考圖一、二）

話說司馬仲達（即司馬懿）領兵一路殺奔而來絲毫不見敵軍動靜，心中大疑，於是領本部兩萬兵馬先行下寨守樞，其餘十來萬兵馬則分別由諸將率領，兵分二路向縣城殺奔而來！

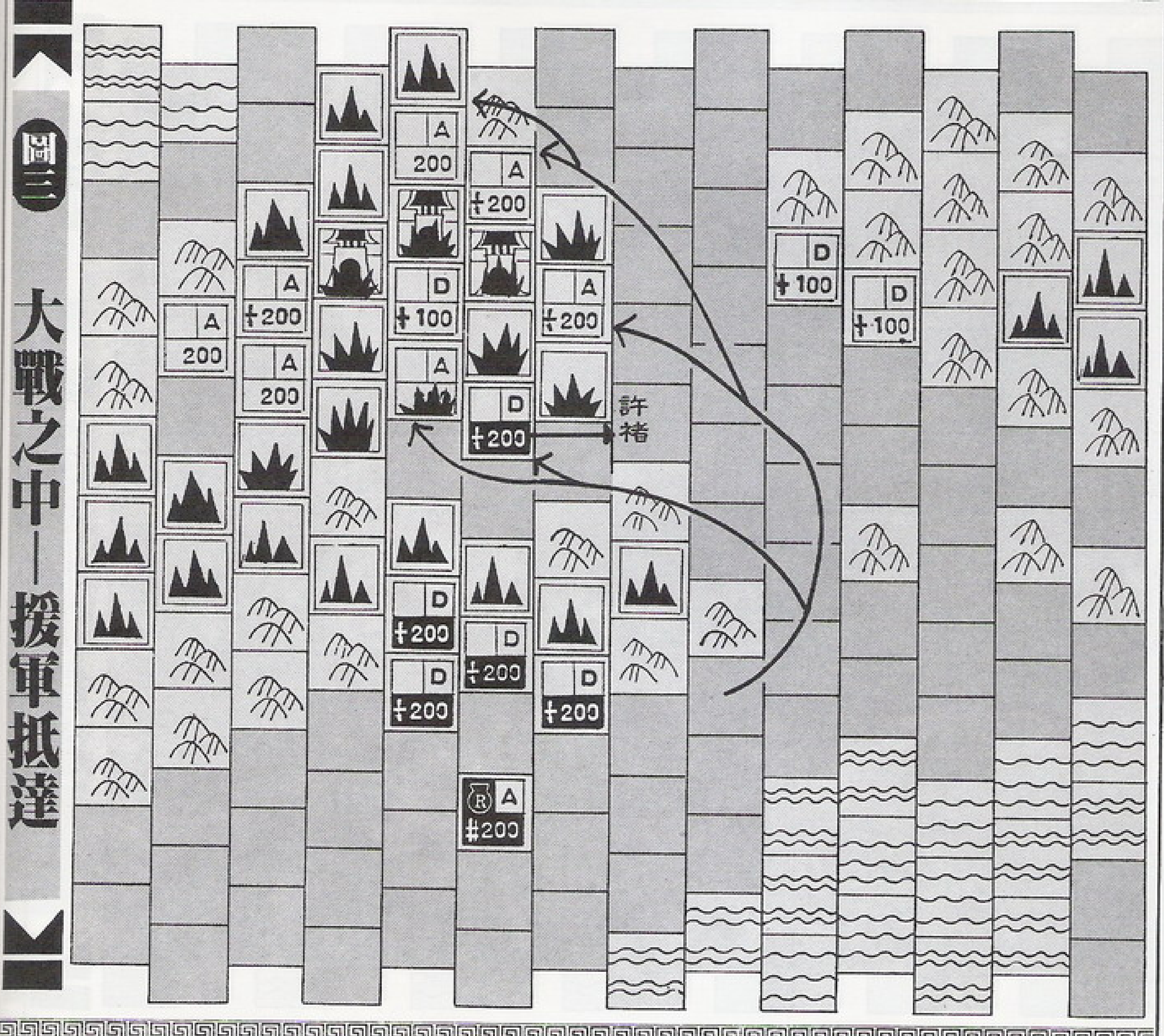
及至城下，衆將見只留孔明一人留守，而駐守旁的雲長、翼德並無回救的跡象，衆將於是向縣城放肆猛攻，各人都想擒得孔明，獲得首功！

縣城守兵本已不多，再分撥給劉、關、張三人，剩下的根本不足敵軍的十分之一！但孔明仍神色鎮定，令守軍分別向敵兵縱火，火苗順風而下，一發不可收拾。

曹兵未料如此，各軍營紛紛著火，火勢綿延數十里，衆曹兵只得一一退去，待在火場範圍外，只等火勢一滅，立刻上前硬拼。

那知孔明正待如此，不斷令人放火、燒山，而曹兵們也都全束手無策，又無他途繞路進攻，四週一片火海，連著數日都是如此。曹操諸將既無法靠近孔明身側進攻，亦無法滅火，只得望火興嘆，成天就這麼耗著、耗著。（如圖二）

而另一方面，玄德安然撤抵後方，退到了由被拉攏過來的陸遜、甘寧所駐守的所在郡。衆將官見玄德狼狽



圖三 大戰之中—援軍抵達

逃來，忙驚問原因，玄德一一據實回答。衆將聽罷，皆自告奮勇，願提精兵前往應援。玄德大喜。但蜀洛陽名人龐統持反對意見，力排衆議，曰：「主公與諸將軍切莫中了曹賊的調虎離山計，曹賊此番未親征，值得懷疑，他正是要我等盡出救援，自己卻繞道來攻擊，主公不可不慎！」玄德等人都覺有理，後悔方才自己的衝動。

玄德繼續追問：「依士元先生(即龐統)之意，此危怎解？」對曰：「以我愚智，認為可派人攜各方珍異，贈與司馬仲達，將之拉攏過來，餘將必自行潰散！」

玄德大喜，立命人攜名駒一匹、黃金千兩等各方珍異，呈贈仲達。無奈仲達乃死命效忠曹操，不但不肯受撫，反將來使斬了，所有禮物盡被扣下。

玄德大怒，但士元又道：「雖不得仲達，餘將必有來歸者。」於是玄德又派人拉攏許褚。許褚乃一莽夫，給了他好處自然也就引兵來歸。

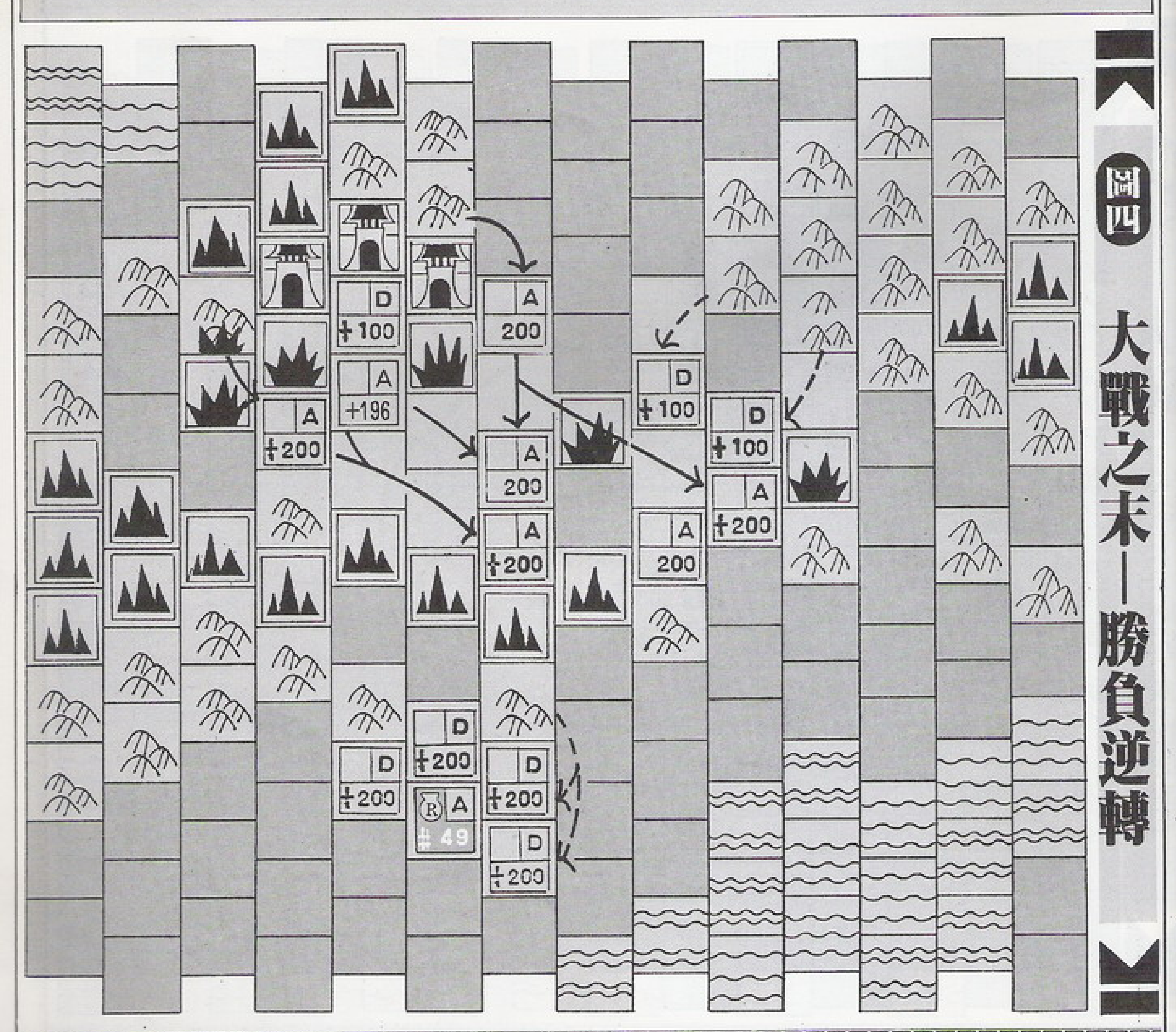
玄德再命人傳令趙雲，要他自引本部兵馬救援。而關家三小將—關平、關興、關索聽得父親有難，亦要求起兵支援，玄德念其孝心可嘉，一一准了。於是趙子龍（即趙雲）等四人共起軍馬八萬救應，再加上許褚兵馬兩萬，聲勢倍增。（如圖三）

戰場上一孔明聽說援軍來到，料定是玄德安然逃去了，於是便令子龍及關家三小將移動兵馬至仲達附近山丘下寨，牽制仲達。

孔明又見許褚人在此地而心在他處，遲早會反，於是編了套故事給他，要他與仲達決一死戰，許褚有勇無謀，不知是計，欣然前往。

許褚一行打著曹軍的旗號，直向仲達而來！仲達部將看是自己人，並不在意，但堂堂一位司馬仲達豈為泛泛之輩？瞧出了些端倪，立刻下令禁止許褚部隊前進，只是為時已晚，雙方已展開一場生死鬥！

許褚及其手下各個勇猛無比，以·



圖四 大戰之末—勝負逆轉

一擋十，手起一刀又斬落一人，不過畢覺薑是老的辣！只見仲達提刀上馬，亦向敵陣挺進，率軍於慌亂中佈陣，又是一場激戰！而向來橫衝直撞的許褚，焉懂得何謂陣法？一下子便勝負逆轉，仲達佔得上風，終將許褚的兩萬兵馬全數消滅，不留一兵一卒，連許褚亦在慌亂裹中箭落馬而亡！當然仲達的兵馬也剩下不足四分之一，同樣付上了慘痛的代價！這下正合孔明之意，許褚的倒戈再加上激戰一場，足足讓曹兵損失了三萬餘人！（參考圖四）

孔明毫不猶豫，馬上令來援的援軍八萬，分四路將仲達團團圍住，四將分別接獲圍剿的命令，四人分四次合攻，等於進攻了十六次！就算有數萬精兵也受不了如此攻擊，何況是新敗之後的仲達呢？但仲達負有守糧之重任，不得輕離，只得差人放火燒及關平的部隊。

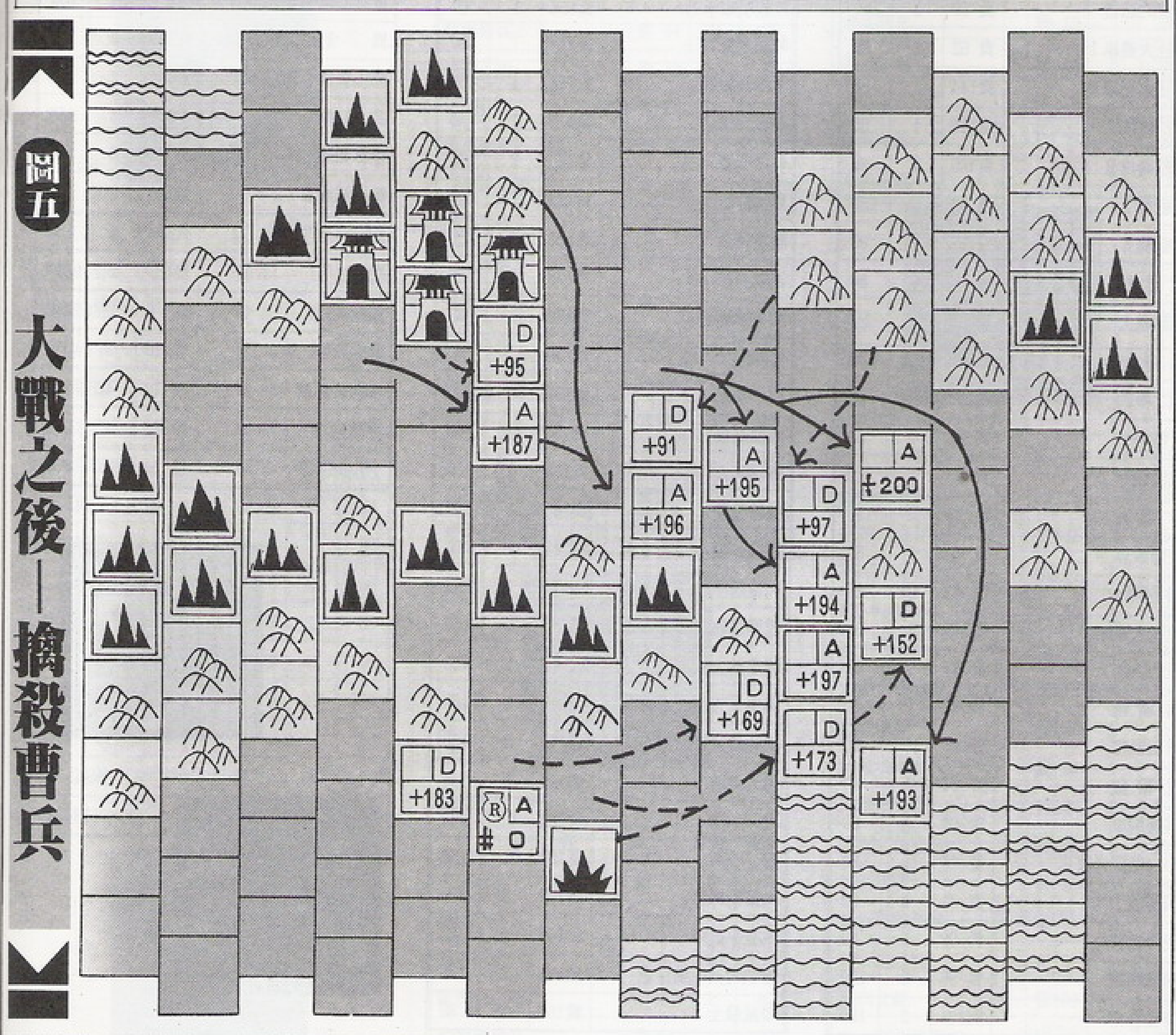
前線諸將見主帥有難、糧草不保，立即搶了孔明回救，但孔明那裏肯讓他們走？立刻設下陷阱絆倒了張郃本部軍馬，而悠在山中數日的關、張二人也都衝下來攔住眾將的歸途：放火、衝陣、攔截，匆忙離去的曹兵已減少的數萬人馬。

關平、關索、關興見仲達只剩數十騎，也都搶了他來迎眾曹兵，只留子龍與仲達對陣。究竟遠水救不了近火，但看子龍輕鬆率兵以決死戰的準備來對仲達，可憐一代沙場老將，就如此死在亂軍的鐵蹄之下！

其餘曹兵見主帥已亡，立即潰散，但被孔明、關、張、趙等人圍住，全數被擒，孔明獲玄德指示，盡皆斬了！

總計本次曹兵來犯，從司馬懿、張遼、曹洪等，及兵馬近二十萬人，全數被滅，不曾走脫了一兵一卒！！！（如圖四、五）

戰後，玄德大開慶功宴，犒賞三軍三天三夜。而後，又重整軍旗，招兵買馬，只待下回再上戰場…………



圖五 大戰之後——擒殺曹兵



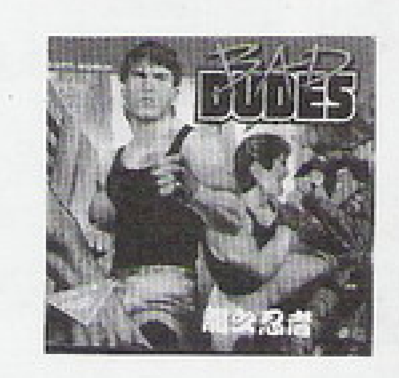
產品分類目錄

動　作

遊戲名稱	編　號	片數	售價
怒 I	貴 11	1	80
怒 II ——怒號層圈	貴 70	1	80
忍者大對決	貴 35	1	80
最後的忍者	貴 59	2	150
瘋狂大賽車 I	貴 62	1	80
瘋狂大賽車 II	貴144	1	80
快打磚塊 I	貴116	1	80
快打磚塊 II	貴148	1	80
雙截龍 I	貴 94	2	150
雙截龍 II	貴176	1	80
魔 界 村	貴 4	1	80
機動戰士	貴 6	2	150
惡 魔 城	貴 22	2	150
鬥之輓歌	貴 24	1	80
核能戰士	貴 26	1	80
機器蜘蛛	貴 36	1	80
卡 諾 夫	貴 40	2	150
虎膽妙算	貴 41	1	80
鐵手戰神	貴 42	1	80
瘋狂大毀滅	貴 45	1	80
死亡之劍	貴 47	1	80
綠 扁 帽	貴 53	2	150
黑街風雲	貴 63	1	80
送 報 童	貴 64	1	80
霹靂飛車	貴 69	1	80
4×4越野大賽車	貴 76	1	80
飛艇戰士	貴 81	1	80
空降遊騎兵	貴 89	1	80
前進高棉	貴 96	2	150
終極警探	貴101	2	150

遊戲名稱	編　號	片數	售價
快打旋風	貴110	2	150
威探闖通關	貴111	2	150
古巴反戰	貴114	2	150
狂飆飛車手	貴115	1	80
時空大盜	貴117	1	80
星際征服者	貴118	1	80
小鮫立大功	貴119	1	80
龍之忍者	貴120	2	150
屠 龍 記	貴122	1	80
魔宮傳奇	貴125	1	80
高速賽車	貴128	1	80
魔鬼訓練營	貴129	1	80
街頭鬥士	貴130	2	150
空中飛鯊	貴132	2	150
熱血高校	貴134	2	150
蜘 蛛 人	貴138	2	150
機器戰警	貴140	1	80
蠻俠神鷹	貴141	1	80
閃電鋼球	貴143	2	150
世界怪物大競賽	貴145	2	150
時空戰士	貴146	2	150
集中火力	貴147	2	150
無敵神槍	貴149	2	150
毀天滅地	貴150	2	150
魔　　斧	貴156	2	150
超　　人	貴157	2	150
烏茲衝鋒槍	貴159	2	150
太空小蜜蜂	貴160	1	80
聖戰奇兵・動作版	貴163	2	150
毀滅戰士	貴164	1	80

遊戲名稱	編　號	片數	售價
殺人執照	貴165	1	80
猛鬼逛街	貴167	2	150
忍	貴170	2	150
衝鋒飛車	貴172	2	150
異　　形	貴173	2	150
終極警探・電影版	貴174	2	150
武 道 館	貴177	2	150
槍林彈雨	貴180	2	150
第一滴血 III	貴181	2	150
氙星異形	貴182	2	150
聖劍之征	貴185	2	150
長槍英雄	珍 6	3	230
魔鬼戰警	珍 10	3	230
宇宙神風號	珍 13	4	270
魔鬼剋星 II	珍 26	4	270
太陽神之眼	珍 34	3	230





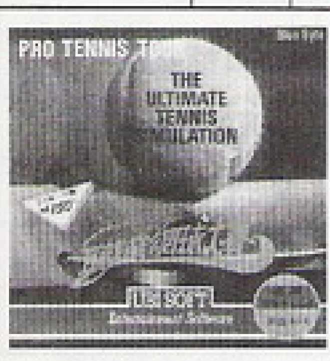
戰　鬥

遊戲名稱	編　號	片數	售價
雷虎特攻隊	貴 7	1	80
飛狼突擊Ⅱ	貴 16	1	80
大海盜	貴 23	2	150
戰　斧	貴 32	1	80
空中英雄	貴 38	1	80
紅色十月號	貴 39	1	80
深太空	貴 50	1	80
火狐狸	貴 55	1	80
風雲戰艦	貴 61	1	80
潛艇大作戰	貴 72	1	80
坦克大對決	貴 86	2	150



運　動

遊戲名稱	編　號	片數	售價
燃燒的野球Ⅰ	貴 14	1	80
燃燒的野球Ⅱ	珍 35	3	230
天生好手	貴 5	1	80
野外籃球	貴 15	1	80
加州運動會	貴 27	1	80
野外棒球	貴 73	1	80
漢城奧運（上下）	貴 80	4	300
最後挑戰	貴 82	1	80
亡命滑板	貴 97	2	150
撞球大賽	貴 98	1	80
籃球1對1	貴102	2	150
強棒再出擊	貴104	2	150
海灘排球王	貴123	2	150
迷你高爾夫	貴124	1	80
職業網球大賽	貴189	2	189



智　育

遊戲名稱	編　號	片數	售價
俄羅斯方塊Ⅰ	貴 37	1	80
俄羅斯方塊Ⅱ	貴171	2	150
立體俄羅斯方塊	貴158	1	80
美女撲克・歐洲版	貴151	1	80
明星撲克	珍 23	3	230
瘋狂大家樂	貴 3	1	80
幕府將軍	貴 9	1	80
魔法彈珠檯	貴 10	1	80
迷宮組曲	貴 17	1	80
賭王鬥千王	貴 18	1	80
鑽石迷宮	貴 31	1	80
深入虎穴	貴 33	1	80
奪寶奇兵	貴 34	2	150
神奇王國	貴 48	1	80
打磚塊	貴 49	1	80
銀河迷宮	貴 58	1	80
三傻行大運	貴 60	2	150
摩登時代	貴 67	1	80
洛城警騎	貴 75	1	80
決戰西洋棋	貴107	2	150
全力反彈	貴137	1	80
水管狂想曲	貴166	1	80
電腦病毒防衛戰	貴179	1	80
奇中棋	貴184	1	80
重金屬美女	貴187		
醫生也瘋狂	珍 8	3	230



角色扮演（RPG）

遊戲名稱	編　號	片數	售價
未來戰士	貴 12	1	80
魔神之吼	貴 29	1	80
忍者傳奇	貴 30	2	150
歐洲公路戰	貴 43	1	80
魔界神兵Ⅱ	貴 54	2	150

遊戲名稱	編　號	片數	售價
巫術Ⅳ	貴 56	1	80
創世紀Ⅴ（上下）	貴 57	4	300
影之門	貴 65	2	150
星際突擊隊（上下）	貴 66	3	230
2400 AD	貴 90	1	80
飛輪武士（上下）	貴 95	2	150
冰城傳奇Ⅱ	貴105	2	150
鐵甲爭霸戰	貴108	2	150
荒野遊俠	貴112	2	150
國王傳奇	貴113	1	80
未來之魔法	珍 2	2	150
光芒之池	珍 9	3	230
魔法門Ⅱ	珍 17	3	230
冬之魔	珍 18	3	230
青色枷的詛咒	珍 20	4	270
銀河英雄	珍 27	2	180
泰坦風雲	貴186	2	180



模　擬

遊戲名稱	編　號	片數	售價
名車大賽Ⅰ	貴 19	1	80
名車大賽Ⅱ	貴121	2	150
名車大賽Ⅱ資料片	貴121	2	150
GP大賽車	貴 85	1	80
城市大賽車	貴154	1	80
古董名車大賽	貴178	2	150
風馳電掣	貴188	2	150
超級機車賽	貴 20	1	80
機車越野賽	貴142	2	150
方程式機車賽	貴168	2	150
捍衛雄鷹	貴 28	1	80
海獵鷹戰鬥機	貴 51	2	150
俯衝轟炸機	貴 92	1	80
飛向北越	貴109	1	80
F-19隱形戰鬥機	珍 5	3	290

遊戲名稱	編號	片數	售價
F-15鷹式戰鬥機II	珍 22	2	180
A-10坦克殺手	珍 28	4	270
噴射戰鬥機	珍 33	3	230
無敵飛狼	貴 1	2	150
重金屬坦克	貴126	1	80
火戰車	貴131	2	150
裝甲雄獅	珍 38	3	290
霹靂飛狼	貴127	1	80
688攻擊潛艇	珍 16	2	180
紅色風暴	珍 24	2	230
火爆魚雷艇	貴103	1	80
阿波羅18號	貴 83	1	80
模擬城市	珍 29	2	180
上帝也抓狂	珍 37	2	180

戰　略

遊戲名稱	編號	片數	售價
信長之野望（上下）	貴 77	2	160
三國志（上下）	貴 78	3	230
水滸傳	珍 32	3	230
眼鏡蛇計劃	貴 46	1	80
銀河帝國大決戰	貴 71	1	80
聖女貞德	貴135	2	150

立體文字冒險

遊戲名稱	編號	片數	售價
警察故事I（上下）	貴 8	3	230
警察故事II	珍 7	6	340
幻想空間I	貴 21	2	150
幻想空間II	珍 4	6	340
幻想空間III	珍 30	8	420
宇宙傳奇II（上下）	貴 25	3	230
宇宙傳奇III	珍 15	6	340
羅塞拉的冒險	珍 3	9	460
淘金熱	珍 11	5	300
英雄傳奇I	珍 36	10	500

冒　險

遊戲名稱	編號	片數	售價
瘋狂大樓	貴 68	1	80
異形大進擊	貴 79	2	150
聖戰奇兵・冒險版	珍 21	6	340
風雲際會	貴 52	2	150
黑暗金字塔	貴136	1	80
地心探險	貴153	2	150
瑪雅迷蹤	貴183	2	150
約紐獵人者	珍 1	5	300

動作角色扮演

遊戲名稱	編號	片數	售價
喋血艦長	貴106	2	150
幽城寶藏	貴133	2	150
預言奇兵	貴139	2	150
伊蘇國	貴155	2	150
變形金鋼	貴161	2	150
銀河超能力戰記	貴175	2	150
地心攔截	珍 12	3	230
仙境故事	珍 25	3	230
風行者	珍 31	3	230

動作冒險

遊戲名稱	編號	片數	售價
海王星計劃	貴152	2	150
步步殺機	貴169	1	80
太空捕快	珍 14	4	270

其　他

遊戲名稱	編號	片數	售價
冒險創作機	貴 2	1	80
核子防衛戰	貴 13	1	80
卡門聖地牙哥・歐洲版	貴 44	1	80
水果盤	貴162	1	80
摩登原始人趣味大對抗	珍 19	4	270

TOP30 銷售排行榜



名次	遊戲名稱	類別
1	水滸傳	戰略
2	噴射戰鬥機	模擬
3	上帝也抓狂	模擬
4	立體俄羅斯方塊	智育
5	烏茲衝鋒槍	動作
6	F-15II	模擬
7	魔鬼剋星II	動作
8	武道館	動作
9	A-10坦克殺手	模擬
10	模擬城市	模擬
11	美女撲克・歐洲版	智育
12	水果盤	博弈
13	水管狂想曲	智育
14	風行者	動作RPG
15	三國志	戰略
16	快打磚塊I	動作
17	方程式機車賽	動作
18	俄羅斯方塊	智育
19	俄羅斯方塊II	智育
20	幻想空間III	立體冒險
21	雙截龍II	動作
22	衝鋒飛車	動作
23	快打旋風	動作
24	決戰西洋棋	智育
25	異形	動作
26	688攻擊潛艇	模擬
27	銀河超能力戰記	RPG
28	魔法門II	RPG
29	打磚塊	智育
30	撞球大賽	運動

讀者意見調查表



1. 讀者個人資料

1.姓名：＿＿＿＿ 2.性別：□男 □女

3.電話：＿＿＿＿ 4.年齡：＿＿＿＿

5.住址：＿＿＿＿

6.職業：＿＿＿＿ 7.教育程度：＿＿＿＿

8.每個月的零用錢／收入：＿＿＿＿

9.平均每個月花在電腦遊戲上的費用：＿＿＿＿

10.喜歡玩那些類型遊戲？＿＿＿＿

2. 閱讀習慣

1.您以何種方式取得軟體世界雜誌？

□訂閱 □零買 □贈閱 □借閱 □其他

2.您每期花多少時間閱讀軟體世界雜誌？

□4小時以下 □4～8小時 □8～12小時

□12～24小時 □24小時以上

3.您會在什麼時候閱讀軟體世界雜誌？（複選）

□玩 GAME 的時候 □剛拿到雜誌的時候

□心情好的時候 □有空的時候 □無聊的時候

□心情不好的時候 □其他：＿＿＿＿

4.您對於過期軟體世界雜誌的處理方式？（複選）

□自己收藏 □傳閱家人，人數：＿＿＿＿

□傳閱同學、朋友或同事，人數：＿＿＿＿

□看完即丟或送人 □其他：＿＿＿＿

3. 編輯意見

1.您對本期軟體世界雜誌各單元的喜歡程度：

單元名稱	很喜歡	喜歡	沒意見	不喜歡	很不喜歡	為什麼？
NEW FILES	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
國內報導	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
國外報導	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
遊戲攻略	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
百戰天龍	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
PC 地帶	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
遊戲評論	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
電玩短路	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
RPG 俱樂部	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
每期一怪	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
出槌大法師	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
啊嗟裝備店	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
冒險補習班	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
華山論 GAME	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
遊戲大家談	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
魔音卡專欄	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
熱線 080	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
紙上談兵	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
銷售排行榜	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
產品目錄	□	□	□	□	□	＿＿＿＿

2.您喜歡本期那幾篇文章？為什麼？

＿＿＿＿

3.您不喜歡本期那幾篇文章？為什麼？

＿＿＿＿

4.您期待軟體世界雜誌推出那些單元？

＿＿＿＿ ＿＿＿＿

4. 發行意見

1.您對於軟體世界雜誌的滿意程度：

項目	很滿意	滿意	沒意見	不滿意	很不滿意	為什麼？
編排	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
紙張	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
印刷	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
裝訂	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
包裝	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
收書時間	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
售價	□	□	□	□	□	＿＿＿＿

2.您是經由何種途徑得知軟體世界雜誌？

□親友介紹 □軟體世界產品

□逛街 □其他：＿＿＿＿

(一)訂戶請作答

3.您為什麼訂閱軟體世界雜誌？

□每一期都值得保存 □訂閱較零買方便

□其他：＿＿＿＿

4.如果雜誌到期，是否續訂？

□是 □否 為什麼？＿＿＿＿

(二)零買雜誌者請作答

5.您為什麼購買這一期軟體世界雜誌？

＿＿＿＿

6.您通常每月何時購買軟體世界雜誌？

□每月1～12日 □每月13～20日

□每月21日以後 □不一定

7.您在何處購買軟體世界雜誌？

□電腦公司 □書店、文具行 □百貨公司

□唱片行 □其他：＿＿＿＿

8.您是否打算訂閱軟體世界雜誌？

□是 □否 為什麼？＿＿＿＿



讀者意見調查表

5. 廣告意見

1.您通常閱讀那些報紙？（複選）

□聯合報 □中國時報 □臺灣時報 □民生報
□中央日報 □經濟日報 □工商時報 □自立早報
□首都早報 □環球日報 □中時晚報 □聯合晚報
□臺灣新聞報 □其他：________

2.您經常收聽那些廣播節目？

時段 電台 節目名稱

____ ____ ________
____ ____ ________
____ ____ ________

3.除了軟體世界雜誌外，您還閱讀那些雜誌？（複選）

□倚天 □第三波 □0與1科技 □PC WORLD
□熱訊 □天下 □時報周刊 □讀者文摘

4.您對軟體世界雜誌增加廣告有什麼看法？

____

5.您關心那些廣告？（複選）

□電腦、資訊 □音樂 □運動 □服飾 □家電
□食品 □其他：________

6. 消費及休閒習慣

1.目前擁有的電腦週邊設備：

□MGA □CGA □EGA □VGA □硬碟
□搖桿 □Mouse □Modem □印表機
□魔奇音效卡
□其他：________

2.您喜歡的休閒活動有那些？（複選）

□看電視、電影、錄影帶 □球類運動 □聽音樂
□旅遊 □閱讀 □舞蹈 □其他：________

7. 活動意見

1.您希望軟體世界雜誌舉辦什麼活動？（複選）

□遊戲比賽 □聯誼會 □產品展覽
□其他：________

第11期軟體世界讀者意見調查表得獎名單

特 獎：李欽煌（新竹）（獎品：長槍英雄）

頭 獎：姚建信（嘉義）

叁 獎：邵凱文（桃園） 林文蔚（宜蘭） 李裕毅（台北）

貳 獎：林偉崑（高雄） 王奕仁（基隆）

安慰獎：王宏洲（台中） 劉自誠（台北）
梁啓文（嘉義） 張承先（台北）
許家銘（彰化） 黃傳笙（雲林）
王志豪（高雄） 許桓彰（台中）
侯育宏（高雄） 陳昭峰（高雄）

8. 遊戲意見

1.您預料兩年後還會對電腦遊戲感興趣嗎？

□會 □不會 為什麼？________

2.決定買某個遊戲的原因——

□軟體世界雜誌介紹 □偏好某類型 □看別人玩過
□被包裝廣告吸引 □名列排行榜 □經人推薦
□試玩過 □其他：________

3.那些遊戲您買了之後覺得後悔？為什麼？

____

9. 除了遊戲以外，您希望軟體世界提供那些產品？

1.軟體：□商用 □教育 □卜算 □其他：________
2.週邊：□空白磁片 □磁片盒 □Mouse □報表夾
□搖桿 □其他：________
3.□唱片、錄音帶 4.□禮品 5.□文具 6.□海報
7.□攻略本 8.□其他：________

10. 我有話要說

請詳細填妥，寄回：高雄市郵政28-34號參加抽獎

特別獎1名：原裝進口GAME一套
頭 獎1名：軟體世界珍藏版遊戲一套（3片裝）
貳 獎2名：軟體世界貴族版遊戲一套（2片裝）
叁 獎3名：軟體世界貴族版遊戲一套（1片裝）
安慰獎10名：精美備忘夾二個


Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT
CHAMPIONS OF KRYNN
first fantasy
playing epic
in the AD&D
game world!
3D立體與平面探險畫面並存，
使你不致迷失其中。
精彩的戰鬥畫面，
使你有如置身其中。
RPG狂熱份子的追蹤目標，敬請期待……
DRAGONLANCE
SSI

雀躍的青春　本該是
像粉蝶般有著繽紛的色彩
你是否也曾想過　生活中似乎缺少一點什麼
軟體世界為你提供一個遐想的世界
任憑你思緒遨遊
不要吝嗇給予自己　另一個五彩繽紛的小王國……

伴你度過璀燦的年華
駐留年少的跫音
是軟體世界秉承的

信念

遙遠的國度　不同的時空　引人的劇情　軟體世界誠心
邀請您進入另一個超越現實的世界

本期最新急搶灘　　新片介紹　強力推薦